

PS2 Y PLAYSTATION

100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station

NÚMERO 56 | ESPAÑA 2,45 EUROS

sólo 2,45 euros

SERGIO

COD. P.V.P. CB

SORTEAMOS

10 packs (juego y camiseta) Return to Castle Wolfenstein

10 juegos Eye Toy: Play

15 camisetas DragonManía

TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSCURIDAD

Vuelven las curvas peligrosas

¿QUIÉN PONE LA VOZ A NUESTROS HEROES?

R-TYPE FINAL

¿Te gusta pilotar?

CLOCK TOWER 3

Hasta que llegó su hora

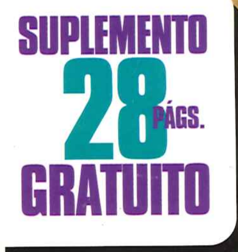
ITALIAN JOB
VIRTUAL-ON MARZ
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2
X-GRA
EYE TOY PLAY
RESIDENT EVIL: DEAD AIM
DEF JAM VENDETTA
FORMULA ONE 2003
STARSKY & HUTCH
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER
Y MUCHOS JUEGOS MÁS

GHOSTHUNTER

¿Quién teme a un osito de peluche?







SUPLEMENTO 28 PÁGS. GRATUITO



ZONA DVD RENOVADA: Dragón Rojo ■ El planeta del Tesoro ■ Street Fighter II The Movie ■ Ghost Ship...

¡¡¡TENEMOS TODOS LOS TONOS Y LOGOS PARA TU MÓVIL!!! VÁLIDO PARA TODOS LOS MÓVILES: NOKIA, SIEMENS, SHARP, MOTOROLA...

TODO PARA TU MOVIL



LOGOS TONOS

ENVIA LT19 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL ▶ AL 7494

O LLAMA AL 906 03 26 15 EJ: LT19 51131 MOTOROLA

50111	21083	01140	01003	09121	16222	09013	04012
01246	18026	09012	27026	16223	03084	04135	27000
21019	03004	06047	20138	06131	18259	21073	21012
03091	01173	01175	01164	02015	03040	06050	18465
06060	27202	30276	02082	01037	16219	18260	06417
01051	09195	21010	30003	03520	27126	30074	01260
02347	03039	06070	01148	02303	01034	30516	01041
09150	49269	28173	09087	16220	09124	02016	06049
03027	01007	20022	16108	18288	01248	19043	27023

CONSÍGUELOS CON SÓLO 1 MENSAJE

¡¡¡SI NO ENCUENTRAS EL TONO QUE QUIERES NOSOTROS PODEMOS CONSEGUÍRTELO!!! ENVÍA LT19 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL UNA PALABRA DE BÚSQUEDA AL 7494

NOVEDADES

53360	RISE AND FALL CRAIG DAVID
60589	THIS PICTURE PLACEBO
54364	IGUAL QUE AYER COTI
54365	SALIR CORRIENDO AMARAL
54363	LUNES PASTORA
59701	DIRTY STICKY FLOOR DAVE GAHAN
54366	LAS CHICAS AL PODER BELLEPOP
59704	FOREVER AND FOR... S. TWAIN
53361	SUNLIGHT DJ SAMMY
59702	DONT WANNA LOSE... D. MINOGUE
60591	PUSHING ME AWAY LINKING PARK
54367	DE VUELTA NURIA FERGO
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
54369	PUEDES CONTAR CONMIGO V. GOGH
53362	GIULIA DJ LASHA
59705	IN TANGO IN GRID
54376	ME FALTA EL ALIENTO ELEFANTES
54372	20 MARIPOSAS ANA TORROJA
54360	QUE CORRA EL AIRE M. CARRASCO
54379	MANA MARIPOSA TRAICIONERA
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
54377	QUE MAS DA EFECTO MARIPOSA
54370	CARALUNA BACILOS
54374	INERTE LOS PIRATAS
54373	CRISTALES ROTOS EL TIEMPO
54375	CARADURA SEGURIDAD SOCIAL
59706	GET BUSY SEAN PAUL

51131	CONCERNING HOBBITSSENORANILLOS
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
51087	TERMINATOR CINE
62043	SOUTHPARK TV
51008	EL PADRINO CINE
53357	HUSAN BHANGRA KNIGHTS
54290	2 HOMBRES Y 1 DESTINO D. BUSTA
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
52029	CARMINA BURANO CLASICA
57006	SILBIDO LIGAR
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
68010	HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
54361	ES UNA LATA.. HOTEL GLAM
59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
61048	HEY BOY HEY GIRL CH. BROTHERS
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
51158	ROCKY CINE
54283	SOBE SON MSM
53238	SPACE MELODIE LUNA PARK
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
59559	CLEANIN OUT MY CLOSET EMINEM
54291	DIGALE DAVID BISBAL
54313	TRAGEDIA MARC ANTHONY
59321	THE WAY I AM EMINEM
54355	JALEO RICKY MARTIN
64056	EYES ON ME FINAL FANTASY VIII
53305	WHATS YOUR FLAVA CRAIG DAVID

TOP 40

54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
54323	DIME BETH
62073	SHIN CHAN TV
59608	8 MILE EMINEM
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
55058	CARA AL SOL HIMNO
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
55011	HIMNO DE ESPANA HIMNO
68014	HALA MADRID HIMNO
62023	SIMPSONS TV
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
50021	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
51005	EL EXORCISTA CINE
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
54326	SAMBAME UPA DANCE
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
62027	FRAGGLE ROCK TV
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
62039	RASCA Y PICA TV
59468	WITHOUT ME EMINEM
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
53341	TU ES FOUTU INGRID
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
51021	LA PANTERA ROSA CINE
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62065	MTV ANUNCIO
62029	VERANO AZUL TV
51036	TITANIC CINE
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
57005	TARZAN GRITO
53221	INFECTED BARTHEZ
62007	EL EQUIPO A TV
62005	COCHE FANTASTICO 2 TV



CITAS

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA? MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS PARA ENCONTRAR PAREJA... TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...



¿cansado/a de que se fijen sólo en el físico? ¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

envía AMOR10 al 7494

HAY MUCHA MÁS GENTE EN NUESTRA BASE DE DATOS. PREGUNTA EN EL TLFNO. ¡¡¡ESTÁN ESPERÁNDOTE...!!!

TOP 50

255355	JENNIFER BUSCA RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICOS. PREFERIBLE DE PALENCIA.
392585	CRISTINA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS. SENSIBLES Y CACHONDOS..
138120	NOELIA. 19 AÑOS. BUSCA CHICOS SEXYS Y MUY DOTADOS.
125861	JENNY. 19 AÑOS. RUBIA. OJOS VERDES. QUIERE HACER REALIDAD TODAS TUS FANTASÍAS.
134486	CHICA BUSCA UNA RELACIÓN ESTABLE CON HOMBRES A PARTIR DE 39 AÑOS.
134974	LAURA BUSCA CHICOS. NO IMPOTA EDAD.
157469	DEBORAH. 19 AÑOS. MORENA. OJOS AZULES. BUSCA CHICOS PARA SEXO A TOPE.
160981	SARA. 19 AÑOS. BUSCA CHICOS DE MALLORCA PARA RELACIONES.
340933	CASSANDRA. NO TE ARREPENTIRÁS.
103701	M CARMEN. 20 AÑOS. BARCELONA. BUSCA RELACIÓN ESTABLE CON CHICOS DE SU EDAD.
196242	ANA. CHICA PELIRROJA DE 22 AÑOS. SIMPÁTICA. LE GUSTA SALIR Y EL CINE. BUSCA CHICOS.
170691	CHICA BUSCA CHICOS AGRADABLES. DIVERTIDOS Y QUE NO SEAN CELOSOS.
116343	PELIRROJA. PELO LARGO. DELGADA. OJOS AZULES. ¿QUIERES CONOCERME?
122677	CHICA GUAPA Y DIVERTIDA BUSCA CHICOS QUE LE SEPAN DARLE CARIÑO Y DIVERSIÓN.
112934	MUJER BUSCA RELACIÓN ESTABLE CON HOMBRES A PARTIR DE 40 AÑOS.
111579	ANA. 37 AÑOS. BUSCA CHICOS DE A CORUÑA O ALREDEDORES PARA RELACIONES ESPORADICAS.
125671	SAMANTHA BUSCA CHICOS JÓVENES Y GUAPOS.
145594	CHICA BUSCA CHICOS SINCEROS QUE SE FIJEN EL ALGO MÁS QUE EL FÍSICO.
156958	SARA BUSCA CHICOS GALLEGOS DE MÁS DE 35 AÑOS.
163904	CHICA. 1.60 DE ESTATURA. PELO LARGO Y RUBIO.. CONOCEME.
173204	CHICA BUSCA CHICOS PARA AMISTAD VERDADERA O ALGO MÁS.
191960	CHICA BUSCA UN NOVIO AL QUE LE ENCANTE EL SEXO.
197103	CHICA SIMPÁTICA Y DIVERTIDA BUSCA RELACIONES CON CHICOS.
199653	ANABEL BUSCA CHICOS DIVERTIDOS Y JUGUETONES.
160306	RUBIA. OJOS MARRONES. 1.70. 45KG. SINCERA Y TÍMIDA. BUSCA CHICOS SINCEROS Y ATREVIDOS.
184766	ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
139270	NATALIA. UNA BUENA CHICA. TE ESPERO.
122227	VANESSA. MORENA. PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482	CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO. ALTO. FUERTE Y CON OJOS AZULES.
150750	EVA. 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
165835	CHICA DE 18 AÑOS DE CORDOBA. MORENA. OJOS VERDES. BUSCA CHICOS.
147571	CHICA BUSCA CHICOS MUY SEXYS
191975	MARIA. 19 AÑOS BUSCA SEXO CON TIOS BUENOS RUBIOS O MORENOS.
175013	CHICO MORENO. ALTO. OJOS VERDES. BUSCA RELACIONES CON CHICAS
122491	MANUEL. 42 AÑOS. BUSCA CHICAS SINCERAS
196186	CHICO DE BARCELONA. 21 AÑOS. MAJETE. BUSCA CHICAS PARA RELACIONES ESPORÁDICAS
108022	JOSE. CHICO AGRADABLE DE ZARAGOZA BUSCA RELACIONES CON CHICAS.
147091	FRANCISCO. SÓLO PARA CHICAS.
161519	IVÁN. DE ASTURIAS. QUIERE ENCONTRAR CHICAS GUAPAS Y SIMPÁTICAS.
134825	LUIS. DE MADRID. BUSCA RELACIONES ESPORÁDICAS.
164541	MIGUEL. ASTURIANO DE 30 AÑOS. MORENO. 1.97. OJOS MARRONES. BUSCA CHICAS DE ASTURIAS PARA AMISTAD.
129147	JOSE. MADRILEÑO QUE PASA LOS FINDES EN VALENCIA. BUSCA VALENCIANAS GUAPAS.
123814	JOSÉ. DE ELDA (ALICANTE). 1.67. DELGADO. CASTAÑO. BUSCA CONTACTOS REALES CON CHICAS.
108053	CHICO DE 35 AÑOS BUSCA COMPARTIR SU VIDA CON UNA CHICA DE 20 A 35 AÑOS. SINCERA EDUCADA.
178083	LION. 22 AÑOS. DE SAN SEBASTIÁN 1.90. PELO CASTAÑO. OJOS VERDES. BUSCA CHICAS.
196224	RAFAEL. BENALMÁDENA. 37 AÑOS. BUSCA CHICAS DE EDAD SIMILAR. SEPARADAS O AMAS DE CASA.
147922	ALBERTO BUSCA CHICAS PARA SEXO SIN LÍMITES.
120551	ALBERTO. CHICO MUY MORBOSO. BUSCA CHICAS CALIENTES. NO IMPORTA EDAD.
102255	CHICO DE MADRID BUSCA CHICAS DE 23 A 30 AÑOS PARA RELACIONES ESPORÁDICAS.
183010	JORDI. 22 AÑOS. DE BARCELONA BUSCA SU MEDIA NARANJA.

superchat

liga. charla. ríete... ¡¡¡son gente como tú!!!

¿ERES UNA PERSONA DIVERTIDA Y TE GUSTA CONOCER GENTE?

ENTRA EN NUESTRO CHAT Y VERÁS...

envía FIESTA11 al 7494

TELECOÑAS

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas más bromas en nuestra centralita. ¡¡¡Escúchalas en el tlfno. y elige la que más te guste....

¡¡¡GRITOS DE FÚTBOL!!! ¡¡¡BROMAS ERÓTICAS!!!

Llama y elige el código de tu broma y nosotros nos ocuparemos de todo

¿TE GUSTA GASTAR BROMAS....?

906 51 02 53

TOP

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.
SANTO	UNA PEÑA DE GENTE FELICITARÁN A TU AMIGO POR SU SANTO.
BARCA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL BARÇA.
DEPOR	HINCHAS DEL DEPOR LA CORUÑA GRITARÁN A TU AMIGO
REALMA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL REAL MADRID.
COCHE	TU AMIGO RECIBIRÁ UNA TERRIBLE NOTICIA: SU COCHE ACABA DE EXPLOTAR.
PARO	LO LLAMARÁN PARA DECIRLE QUE LO VAN A DESPEDIR.
HACIENDA	HACIENDA LE PEDIRÁ EXPLICACIONES X SU ÚLTIMA DECLARACIÓN DE RENTA.
MULTAS	UN POLICÍA LE RECLAMARÁ EL PAGO DE MULTAS ATRASADAS.
PLANTON	UNA CHICA MUY CABREADA A LA QUE LE HA DADO PLANTÓN LO LLAMARÁ.
VOMITO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN VÓMITO REALMENTE ASQUEROSO.
ERUCTO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ERUCTO DE LO MÁS BESTIAL.
RISA	TU AMIGO ESCUCHARÁ UNA ESCALOFRIANTE RISA DE PELÍCULA DE TERROR.
PELEA	SERÁ TESTIGO DE UNA BRUTAL DISCUSIÓN DE PAREJA... PROVOCADA POR ÉL.

ADEMAS TENEMOS LOS GRITOS DE LOS HINCHAS DE TODOS LOS EQUIPOS DE PRIMERA DIVISION

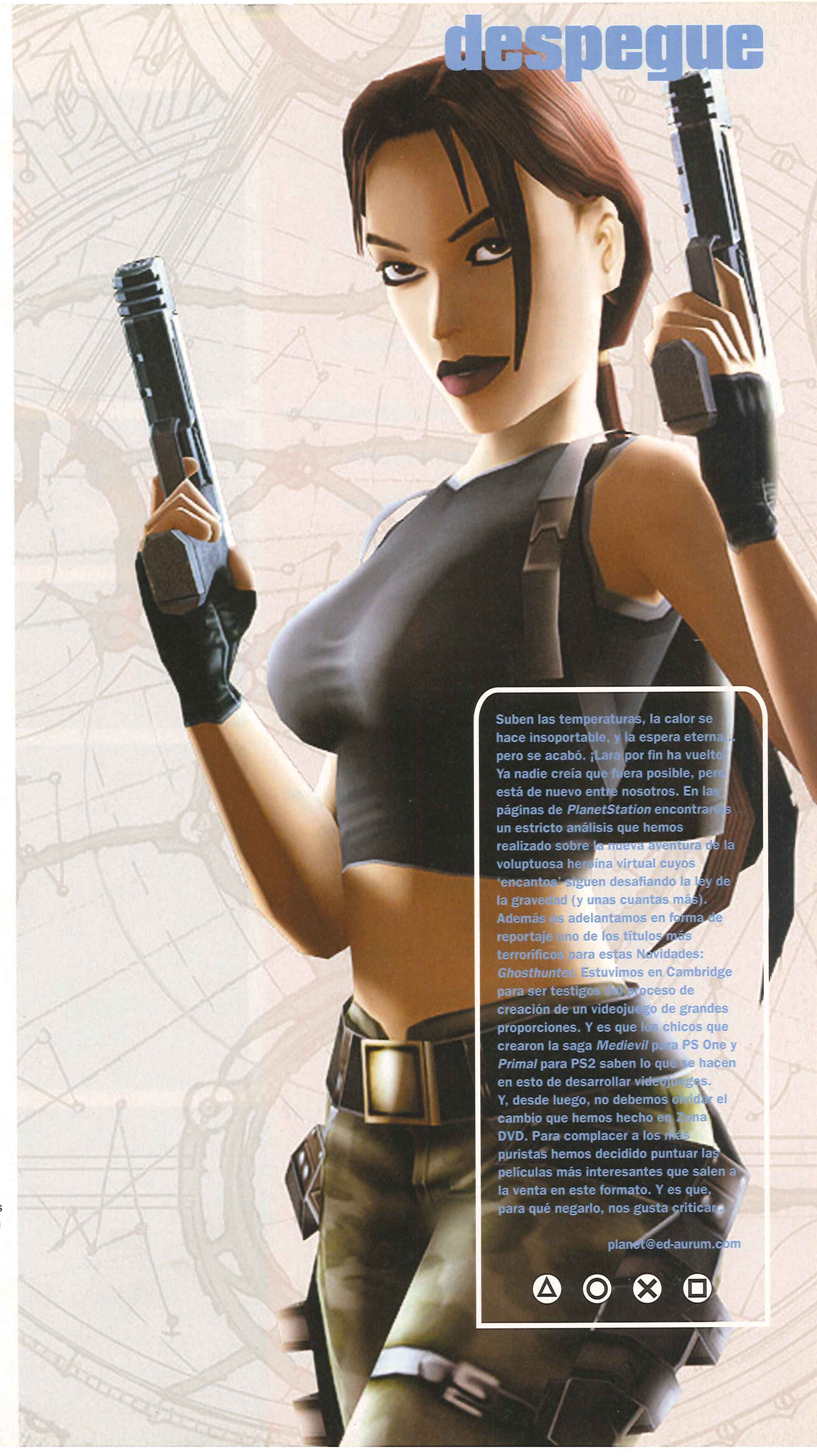
PLANETSTATION 56
AGOSTO 2003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
Web www.ed-aurum.com

Depósito legal: D.L.B 30072-98

editorial **aurum**

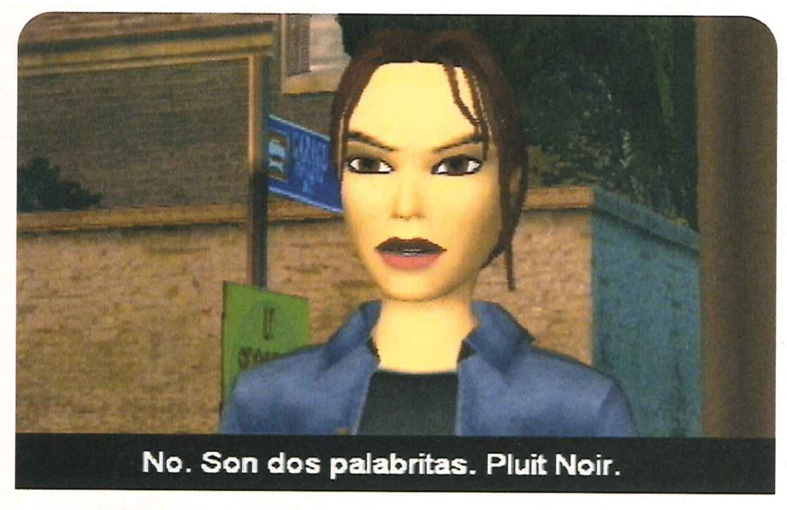
despegue

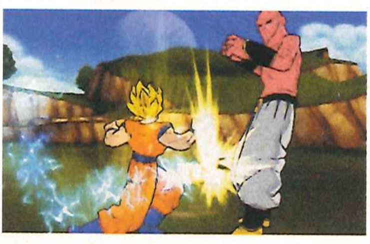


Suben las temperaturas, la calor se hace insoportable, y la espera eterna... pero se acabó. ¡Lara por fin ha vuelto! Ya nadie creía que fuera posible, pero está de nuevo entre nosotros. En las páginas de *PlanetStation* encontraréis un estricto análisis que hemos realizado sobre la nueva aventura de la voluptuosa heroína virtual cuyos 'encantos' siguen desafiando la ley de la gravedad (y unas cuantas más). Además os adelantamos en forma de reportaje uno de los títulos más terroríficos para estas Navidades: *Ghosthunter*. Estuvimos en Cambridge para ser testigos del proceso de creación de un videojuego de grandes proporciones. Y es que los chicos que crearon la saga *Medievil* para PS One y *Primal* para PS2 saben lo que se hacen en esto de desarrollar videojuegos. Y, desde luego, no debemos olvidar el cambio que hemos hecho en Zona DVD. Para complacer a los más puristas hemos decidido puntuar las películas más interesantes que salen a la venta en este formato. Y es que, para qué negarlo, nos gusta criticar.

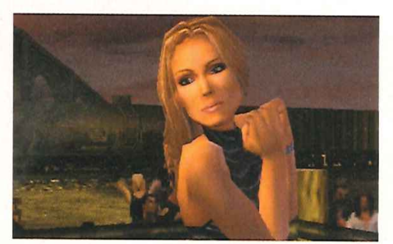
planet@ed-aurum.com

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.



AQUI ENCONTRARAS TODO LO QUE NECESITAS PARA TU MOVIL



www.telelogo.net

906 887 303

LLAMA, INDICA TU NÚMERO DE MÓVIL Y LA REFERENCIA DEL LOGO O MELODÍA Y AUTOMÁTICAMENTE LO RECIBIRÁS.

TAMBIÉN PUEDES PEDIR LOGOS Y MELODÍAS POR

SMS AL 5511

1º - SI QUIERES POR EJEMPLO LA REFERENCIA 889301211, DEBERÁS ENVIAR: L.889.301211

2º - TE PREGUNTAREMOS TU MARCA DE MÓVIL. ESPECIFÍCALA Y ENVÍA EL MENSAJE AL 5511

3º - EN BREVES INSTANTES RECIBIRÁS TU PEDIDO Y ENTONCES DEBERÁS MEMORIZARLO

Beth 889112467	889100504	889104109	Pocholo Presidente!!! 889112631
R. Madrid 889108742	100% CULÉ 889111083	889106623	889112317
889102328	100 % GAY 889109282	889108217	889109697
889103850	889112548	889112623	889111565
889102273	889101764	¡Feliz Cumpleaños! 889110818	889100547
EMINEM 889106361	889103683	889101731	889108511
LINKINPARK 889112545	Fernando Alonso 889112633	RL POLO SPORT RALPH LAUREN 889105645	889102222
889112634	Beckham 889112635	889107562	889100044

¡¡HAZLO TU MISMO!! ¡PONTE DE LOGO TU NOMBRE O LO QUE TU QUIERAS! Envia al 5511*** MILOGO.889.tu texto (ej: MILOGO.889.Sergio)

MELODIAS MONOFONICAS Y POLIFONICAS

Las melodías monofónicas son compatibles con Nokia, Motorola y cualquier móvil con tecnología EMS y editor de melodías.
Las melodías polifónicas son compatibles con cualquier móvil que tenga tecnología MMS y que permita descargas vía WAP.
Si uno de los dos códigos (MONO o POLI) no aparece, significa que la melodía no está disponible en ese formato de momento.

TOP TEN

MONO	POLI	
889302289	889320153	Dime - Beth
889300451	-------------	El Equipo A
889300020	889320012	BSO Mission Impossible
889300409	-------------	Himno Real Madrid
889302325	889320247	Haciendo el amor - Dinio
889301498	-------------	Perdono - Tiziano Ferro
889300275	-------------	La barbacoa - Georgie Dann
889300301	-------------	New York, New York - Sinatra
889300455	-------------	Fraguel Rock
889300850	-------------	Stan - Eminem

MELODIAS ORIGINALES

MONO	POLI	
889301260	-------------	El Pájaro Loco
889301515	-------------	Grito de Tarzán
889301746	-------------	Silbido piropo
889301739	-------------	Melodía celta
889301740	-------------	Melodía india
889301741	-------------	Melodía china
889300343	-------------	Melodía árabe
889301742	-------------	Melodía rusa

EXITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
889302384	-------------	I Luv U - Dizzee
889301688	889320098	Moi lolita - Alizee
889302336	-------------	Knights vs Husan - Husan
889302378	889320291	Fighter - Christina Aguilera
889301682	889320059	Crawling - Linkin Park
889302380	-------------	Girlfriend - B2K
889302313	889320268	Here it Comes Again - Mel C
889302206	889320009	Burning love - Elvis
889302317	889320262	American Life - Madonna
889302366	889320242	Drove All Night - Celine Dion
889302345	889320238	Im Whit You - Avril Lavigne
889301689	889320099	Paid My Dues - Anastacia
889302365	889320241	For what its worth - Cardigans
889302237	889320152	Cleaning Out my... - Eminem
889300317	889320292	7 days - Craig David

EXITOS LATINOS

MONO	POLI	
889302321	-------------	Llorare las penas - Bisbal
889301913	889320103	Color esperanza - D. Torres
889302290	889320116	No me llames Iluso - La cabra
889302160	-------------	Dígale - David Bisbal
889302088	889320104	Cuando tu vas - Chenoa
889302234	-------------	Yo te dare - Chenoa
889302021	889320101	A dios se lo pido - Juanes
889302022	-------------	Vuelve el amor - La unión
-------------	889320256	Mia - Juan Camus
-------------	889320274	Jaleo - Ricky Martin
889302284	-------------	No me enseñaste - Thalia
889302278	-------------	Oye mar - Chenoa
889302326	889320286	Morenita - UPA Dance
-------------	889320253	La Loba - Javier Rios
889302324	889320252	Bonito - Jarabe de palo
889302273	-------------	Es por ti - Juanes
889302369	889320245	Bye Bye - David Civera
889302242	-------------	No soy un angel - Natalia
889302282	-------------	Sobe son - MSM
889302119	889320075	Soy yo - Marta Sanchez
889302117	889320010	Un beso mas - Jody Bernal
889302314	-------------	Rojo Relativo - Tiziano Ferro
889301119	889320063	Fiesta pagana - Mago Oz
889301690	889320100	Grupo Niche - Aventura
-------------	889320261	Tomasa - Lolita
889301718	889320073	Desde Brasil - Cafe Quijano
889302112	889320020	Chica de ayer - E. Iglesias
889302359	889320234	No te Rindas - Alex Ubago
889302208	889320011	Angel de amor - Mana
-------------	889320264	Eres mi Religion - Mana
889302199	889320001	Toda la noche... - Amaral
-------------	889320263	Loca - Malena Gracia
889302209	889320013	Sacrificio - Monica Naranjo
889301958	889320019	Vida - Gisela
889302363	889320239	Mi Primer Millón - Bacilos
-------------	889320265	Mariposa Traicionera - Mana
-------------	889320269	Como Pude - Merche
-------------	889320272	Ojos Negros - P. Manterola
-------------	889320278	Calavera - Seguridad Social

CINE Y TV

MONO	POLI	
889300489	889320024	Gladiator
889300665	889320036	Braveheart
889300027	889320048	Star wars
889300413	889320203	Superman
889300482	889320017	Titanic
889300464	889320044	Indiana Jones
889300476	889320033	Rocky
889300197	889320187	Looney Tunes
889300022	889320045	El Padrino
889300017	889320086	James Bond
889301773	889320027	Hook
889300040	889320016	Los Simpsons
889300037	889320183	Rasca y Pica
889300041	889320091	South Park
889300023	889320195	La Pantera Rosa
889300474	889320196	Pulp Fiction
889300486	889320199	Barrio Sésamo
889302029	889320201	Spiderman
889300044	889320205	Expediente X
889300472	889320088	Los Teleñecos
889300454	889320040	Forrest Gump
889301686	889320039	El exorcista
889300028	889320049	Beverly Hills Cop
889300034	889320083	Friends
889300667	889320204	Tiburón
889301302	889320034	Speed
889300446	889320006	Carros de fuego
889301232	889320159	Batman

VIDEOJUEGOS

MONO	POLI	
-------------	889320110	Arkanoid
-------------	889320112	Bubble Bobble
-------------	889320114	Doom
-------------	889320117	Duke Nukem
-------------	889320121	Ghouls'n Goblins
-------------	889320140	Tetris
-------------	889320138	Sonic
-------------	889320119	Golden Axe

CHAT

¡¡Liga con tu móvil!!
Envía "Ligar889" al
5511***
O llama al teléfono
906 885 151**
¡CHIC@S DE TU CIUDAD TE ESPERAN!
¡CHATEA DESDE EL 1er SMS!
¡QUE NO TE LO CUENTEN!





Envía "CHISTES.889" al 5511***. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



Envía "PIROPOS.889" al 5511***. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



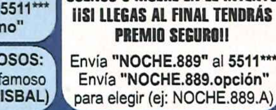
¡Frases para ligar! Envía "Li.889" al 5511***. Envíalas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil



¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú?. Envía al 5511*** "In.889.nº móvil destino"

DEDICATORIAS DE FAMOSOS: Envía al 7799*** "DF" y el famoso que quieras (ejemplo: DF BISBAL)

¡JUEGO DE AVENTURAS POR SMS!
NOCHE DE LIGUE



CONQUISTA A LA CHICA DE TUS SUEÑOS O MUERE EN EL INTENTO ¡¡SI LLEGAS AL FINAL TENDRÁS PREMIO SEGURO!!

Envía "NOCHE.889" al 5511***
Envía "NOCHE.889.opción" para elegir (ej: NOCHE.889.A)

¡¡GRAN SORTEO MENSUAL!!
Envía "GANAR889" al
5511***
y entrarás en el sorteo de un fantástico NOKIA 3650



*Logos: Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con tecnología EMS. Melodías: Nokia, Sagem, Motorola y últimos de Samsung, Siemens (c45 sólo última versión), Ericsson, Alcatel y Trium con editor de melodías y EMS. SMS: Todos. SMS dinámicos y salvapantallas: Nokia. Para mayor seguridad consulta el manual de instrucciones tu móvil. Si quieres más información, entra en nuestra web: **www.telelogo.net.** Costes (iva incluido): **906: 1'09 €/min - ***SMS: 1 € (necesitarás 2 SMS para efectuar una descarga). Apdo. de correos 156 de CASTELLÓN.

IMAGENES EN COLOR

¡Conéctate a nuestro portal WAP y podrás bajarte IMAGENES EN COLOR y MELODIAS POLIFONICAS directamente a tu móvil!

Manda **"WAP.889"** al **5511**. Recibirás un SMS con los datos para conectarte, GUARDA la configuración y busca "akilogos.com" en conexiones wap. Ahora ya puedes entrar y bajarte melodías polifónicas e imágenes y animaciones en color de cine, TV, deporte, animales, etc.



Nokia 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 7210, 7250, 7650. Siemens S55. Sony-Ericsson P800, T300 y T68i. Sagem MY X-5. Sharp GX10. Samsung S100. Panasonic GD87. Motorola T720





















NUEVA 200051	NUEVA 220083	NUEVA 220065	NUEVA 220089	NUEVA 200201
NUEVA 200082	NUEVA 200006	NUEVA 200107	NUEVA 200003	NUEVA 200305
NUEVA 200320	NUEVA 200139	NUEVA 200079	NUEVA 200321	NUEVA 200109



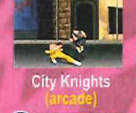


JUEGOS JAVA

¡DESCARGATELOS EN EL 906 887 303!

PARA LOS MOVILES NOKIA 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250, 7650, MOTOROLA T720, SHARP GX10, SIEMENS C55 Y SIEMENS M50























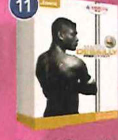












166 Snowboard X (deporte)	64 City Knights (arcade)	153 Red Hot Rally (carreras)	101 Hokey Pokey (plataformas)	103 Ice Age (plataformas)
188 Topgun (arcade)	30 Aston Golf (bluesphere)	152 Rack em Up (pub)	139 Open Season (arcade)	133 Moorhen Kart Racer (carreras)
92 Fruit Machine (bluesphere)	107 Jam (arcade)	96 Global GP (carreras)	48 Bowling (pub)	193 Wild West (arcade)
10 Skate & Slam (deporte)	4 Speed Devils (arcade)	17 Gulo's Tale (aventura)	12 Rainbow 6 Broken Wing (acción)	6 Planet Zero (arcade)
9 Summer Volley (deporte)	1 Prince of Persia (aventura)	3 Block Breaker (aventura)	11 Marcel Desailly Soccer (deporte)	2 Siberian Strike (arcade)

CÓMO DESCARGAR JUEGOS JAVA:

Envía "JG.889.nº juego.modelo movil" al **5511**. (ejemplo: JG.889.7.NOKIA 3410). En un instante recibirás un SMS con el código del juego. Llama al **906 887 303**, pon el código que has obtenido y después tu nº de móvil y recibirás la dirección WAP donde descargarte el juego.

MOVILES Y JUEGOS COMPATIBLES: NOKIA 3410: 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 30, 48, 92, 96, 101, 103, 139, 166, 193 NOKIA 3510i: 1, 2, 4, 6, 10, 11, 17, 30, 92, 96, 103, 133, 139, 152, 153 NOKIA 3650: 1, 2, 11, 30, 48, 64, 92, 96, 107, 133, 139, 152, 153, 166, 188, 193 NOKIA 5100: 1, 2, 4 NOKIA 6100: 1, 2, 4, 30, 48, 64, 92, 96, 101, 103, 133, 139, 152, 153, 166 NOKIA 6310i: 3, 9, 48, 92, 96, 139, 166 NOKIA 6610: 1, 2, 4, 30, 48, 64, 92, 96, 101, 103, 133, 139, 152, 153, 166 NOKIA 7210: 1, 2, 4, 30, 48, 64, 92, 96, 101, 103, 133, 139, 152, 153, 166 NOKIA 7250: 1, 2, 4, 30, 48, 64, 92, 96, 101, 103, 133, 139, 152, 153, 166 NOKIA 7650: 1, 2, 4, 11, 30, 48, 64, 92, 96, 103, 107, 133, 139, 152, 153, 166, 188, 193 MOTOROLA T720: 1, 2, 10, 17, 30, 48, 101, 139, 152, 166 SHARP GX10: 1, 2, 6, 10, 17, 30, 92, 103, 188 SIEMENS C55: 3, 4, 9, 10, 12, 30, 48, 92, 101, 103 SIEMENS S55: 30, 92, 166 SIEMENS M50: 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 12, 30, 48, 92, 101, 103, 193

VIDENCIA EN DIRECTO

Envía por **SMS** al **5511** la palabra **"VIDENCIA889"** seguido de tu pregunta
ej: VIDENCIA889 ¿encontraré el amor este verano?
y en un instante recibirás en tu móvil la respuesta de un vidente profesional.



Sony nos muestra los prodigios de su nuevo invento

EyeToy: Play presentado en el Sónar

Un juego que no necesita mandos y que nos obliga a mantener una buena forma física para jugar con él. En Barcelona se presentó este primer paso hacia el futuro en forma de cámara digital





Con la excusa de la celebración del Festival de Música Avanzada, SCEE montó un pequeño stand en un recóndito lugar del Sónar 2003. Unas cuantas PS2 permitían a los asistentes echar unas partidas a títulos como *Moto GP 3* o *Shinobi*. Pero la estrella fue sin duda esta innovadora propuesta de Sony para su PS2: *EyeToy:Play*.

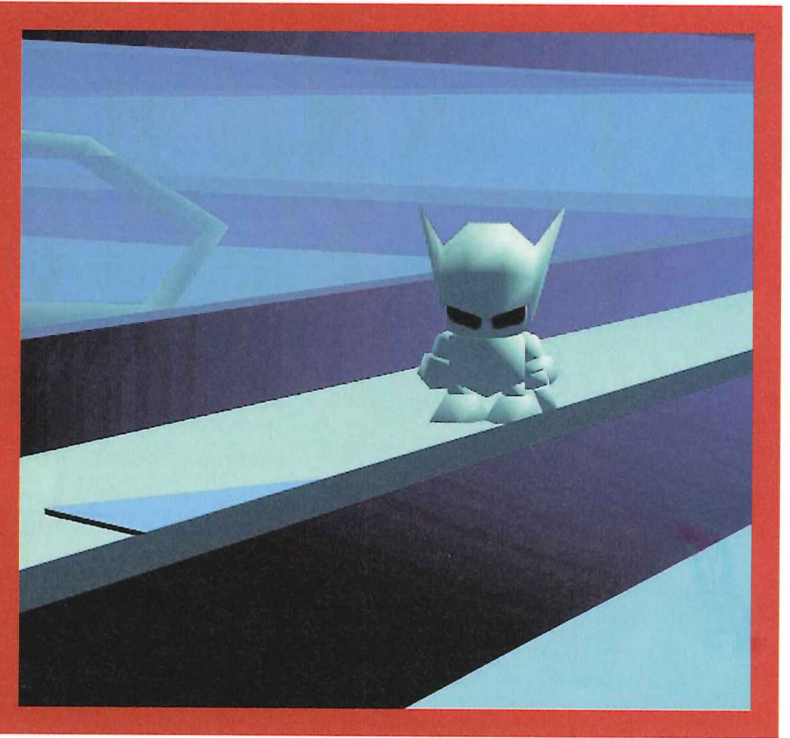
En representación de London Studios, asistieron Jason Fitzgerald y Ron Festejo. Pudimos hablar con el primero sobre las posibilidades de este nuevo periférico (EyeToy) y el juego que lo acompaña (*Play*). Sobre el funcionamiento de Eyetoy, Jasón nos contó que la tecnología en la que se basa se llamaba *tracking movement (seguimiento de movimiento)*. Mediante la cámara se captura nuestro movimiento en tiempo real y los datos obtenidos los procesa la PS2 para que nuestra imagen repercuta en los gráficos 3D que vemos en pantalla. Respecto a las posibilidades futuras de Eyetoy, aseguró que actualmente se está trabajando para que en el mes de noviembre, cuando esté más extendido el kit *online* entre los usuarios de PS2, se pueda utilizar este *hardware* para la transmisión de mensajes con videos mediante internet, algo que evidentemente excede a los videojuegos.

Mediante la cámara se captura nuestro movimiento que después respercute en los gráficos 3D

Parece ser, según declaraciones de Jason, que esta tecnología por ahora sólo estará en manos de SCE (Sony Computer Entertainment), o sea que sólo podrán explotarla las *first parties*, aunque no negó que otras compañías habían demostrado interés por la propuesta. Aunque *Play* es el primer título para este nuevo artilugio, Jasón Fitzgerald confirmó que actualmente están trabajando en un juego para el 2004 que sería una especie de secuela del primero, pero que posteriormente alguno de los títulos que saldrán estas Navidades tendrán una opción para poner nuestra cara al protagonistas a través de Eyetoy, como por ejemplo *Tony Hawk's Undeground*. A la pregunta de si Eyetoy era un primer paso para la Realidad Virtual, respondió dubitativamente que podría decirse así, pero realmente el concepto de Realidad Virtual está más relacionado con gráficos hiperrealistas, y este no el concepto de Eyetoy. Jason Fitzgerald destacó que **"Play, son una serie de minijuegos que no están destinados sólo a los más aficionados sino a gente que no tiene un contacto tan habitual con los videojuegos. Por ejemplo puede ser la excusa ideal para que se implique la familia que hasta ahora han mantenido las distancias con la afición de sus hijos"**. También insistió en que este era un juego recomendado para jugar en compañía, **"la idea es que Play sea un juego competitivo en el que amigos compitan en cada uno de los minijuegos para conseguir las mejores marcas"**. Volveremos a oir de estos dos genios.

Art Futura con la creación de videojuegos

El mes de mayo pasado se presentó la convocatoria de la segunda edición del Premio de Creación de Videojuegos PlayStation ArtFutura. Por segundo año, el festival de arte y nuevas tecnologías Art Futura y PlayStation, convocan este certamen con el fin de difundir el trabajo de los creadores independientes que trabajan en este sector y apoyar el desarrollo de nuevos proyectos con una beca de 6.000 euros. Pueden acceder al premio tanto profesionales como aficionados, en solitario o en equipo. Los trabajos se pueden presentar en formatos diversos: desde archivos en Flash y Shockwave hasta modificaciones de juegos existentes. La única condición es que no se trate de proyectos comerciales. Se espera que esta convocatoria tenga tanto éxito como la del año pasado en la que se recibieron más de 50 proyectos distintos. Los ganadores fueron el grupo de Barcelona Innothna, por su proyecto musical "Innsonik". El fallo y la entrega del premio tendrán lugar durante la celebración de la próxima edición de Art Futura del 9 al 12 de octubre del presente año. El plazo límite de entrega de trabajos es el próximo 10 de septiembre. Para más información visita www.artfutura.org.

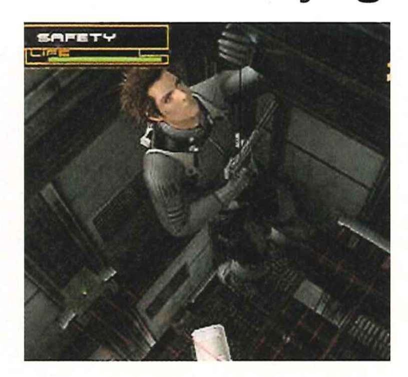


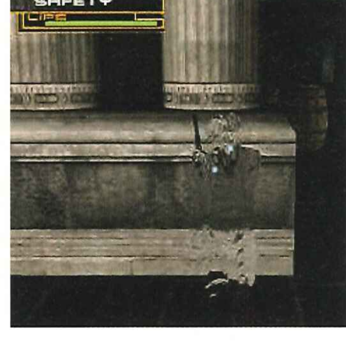
Más competencia para Solid Snake

Spy Fiction se apunta al carro de los juegos de sigilo y acción

La compañía japonesa Acces Games está trabajando en un espectacular juego de camuflaje y acción. *Spy Fiction* ofrecerá secuencias al estilo de las superproducciones de Hollywood, además de una acción muy cercana a lo visto en *Metal Gear Solid* y *Splinter Cell*. Por ahora sólo se conocen tres personajes, dos de ellos miembros de una agencia secreta que lucha contra el terrorismo, Billy Bishop y Sheila Crawford, y un tercero que es un auténtico misterio porque por ahora se le conoce como Unknown.

Como todo buen juego de espías tendremos a nuestra disposición todo tipo de *gadgets*, a destacar un artilugio que les permitirá ser invisibles durante un periodo limitado de tiempo. Su lanzamiento en Japón está previsto para el mes de diciembre. Todavía no hay noticias de un lanzamiento en Estados Unidos, por lo que en Europa deberemos recurrir de nuevo a nuestra paciencia.











PON UN JUEGO EN TU MÓVIL

El mes pasado se presentaba en las oficinas centrales de Telefónica Móviles los próximos lanzamientos para darle un toque de ocio a nuestros móviles. Actualmente Telefónica Móviles ofrece 95 videojuegos descargables de distintos géneros: deporte, acción, plataformas, carreras de coches, arcade, etc...

Entre otros títulos se encuentran juegos clásicos que algunos de nosotros hemos jugado con el Spectrum, Atari o Amstrad. *Space Invaders*, *Splinter Cell*, el *Tetris* y muchos otros. El precio de la descarga de cada videojuego oscilará entre 1 y 3 euros dependiendo de si es color o monocromo, así que, junto al tiempo de descarga la media del precio final es de entre 2 y 4 euros para nuestra factura.Una de las grandes novedades es la posibilidad multijugador, es deci, que podremos jugar con los amigos y luego llamarles para comentar la jugada.

LARA CROFT PRESENTA SU NUEVA AVENTURA

Jill De Jong, alias Lara Croft, hizo acto de presencia a la luz del día en la Fundación Canal de Madrid donde se presentaba el lanzamiento de la sexta aventura de la heroína favorita para muchos aficionados. En esta presentación además de ver un par de videos sobre el esperado juego, pudimos comprobar que Jill de Jong además de una gran belleza también se había aprendido algunos de los movimientos del personaje que interpreta. Además demostró una gran simpatía y se ganó a los profesionales asistentes.



ráfagas

Línea Xplosiv en PS2

Planeta DeAgostini Interactive y Empire Interactive confirman el lanzamiento a partir del 14 de julio de la línea Xplosiv para PS2 después del éxito obtenido en PC. El precio de los juegos será de 19,95 euros. Los primeros títulos que llevarán este sello serán *Driven, Giants: Citizen Kabuto, Kuri Kuri Mix, Victorious Boxers, Wild Wild Racing* y *EndGame*.

¡Música sí!

Con el calor y las constantes salidas nocturnas, apetece escuchar buena música. Os recordamos que desde hace unas semanas está disponible el disco *Playstation 2 El Otro Lado*, compuesto por un CD con temas electrónicos en el se incluyen grupos como Underworld, Moby, o Fatboy Slim, y otro de *rock* alternativo con temas de Muse, Primal Scream o Melon Diesel. Además también incluye un DVD con dos partes: los videoclips más impactantes de los CD´s mencionados y dos vídeos, uno con demos de juegos y otro con los diferentes spots televisivos de Playstation.

Feria de videojuegos en España

Del 26 al 29 del pasado mes de junio se celebró en los pabellones de la Casa de Campo de Madrid el denominado S2e (Salón del Entretenimiento Electrónico), con un amplio espacio dedicado a los videojuegos que ocupaba casi en su totalidad Nintendo y en menor grado Microsoft, aunque Sony estuvo también, aunque fuera de forma testimonial. Además de los stands de exposición, los visitantes pudieron asistir a diferentes actos y conferencias. Todo apunta a que el próximo año se repita esta cita, que esperamos tenga mayor cantidad de expositores.

PS One aún patalea

Los usuarios de PS One que se resisten a cambiar de consola y los nostálgicos de la vieja gris de Sony están de enhorabuena, porque aún hay compañías que apuestan por esta consola. Virgin ha lanzado cuatro títulos: *Big Strike Bowling*, *World Tennis Stars*, *Strike Force Hydra* y *International Karate Plus*.

El regreso de las tortugas ninjas

Vuelve las peleas callejeras en PS2

Konami vuelve a usar la licencia de este cómic que años atrás disfruto de gran fama después del éxito de su adaptación cinematográfica, y de su serie de animación que hizo populares a estas simpáticas tortugas guerreras entre los más jóvenes. Ya entraron con éxito en los 16 bits de Super Nintendo, y ahora vuelven a invadir el mercado de los videojuegos, ya que todas las consolas tendrán una versión de este juego. El juego se centrará en la lucha callejera al más puro estilo de *Final Fight,* con unos gráficos más cercanos al cómic debido a que el motor gráfico utilizará la técnica del *cel shading,* tan de moda últimamente. Además como si de la serie de *Batman* de los 60 se tratará, podremos ver en pantalla las onomatopeyas de los golpes que propinemos a nuestros enemigos. Además, tendrá opción de 2 jugadores.





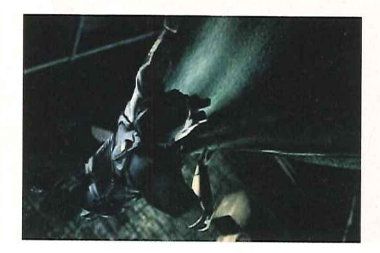


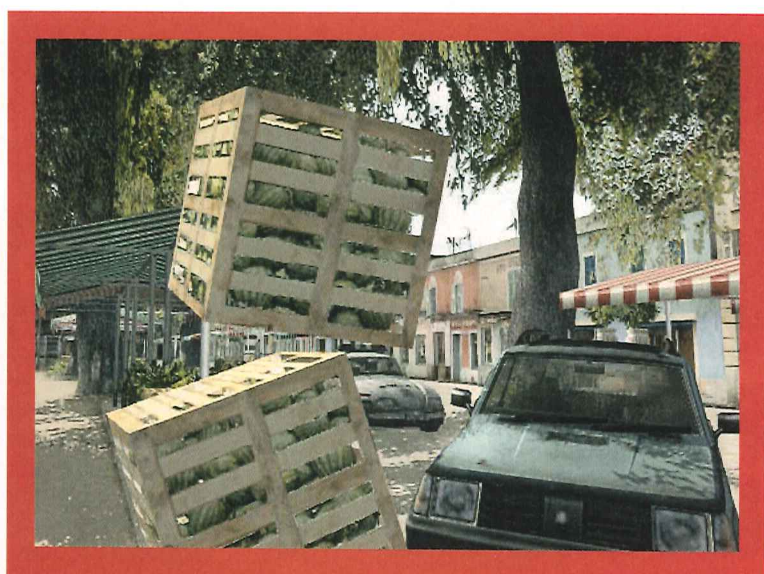
Sam Fisher vuelve a la carga

Después del merecido éxito de *Splinter Cell*, sobre todo en PS2, ya se han empezado a mostrar imágenes de lo que será la secuela más esperada con el permiso de *Metal Gear Solid 3. Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, será el título definitivo para esta esperada nueva entrega de las aventuras de Sam Fisher. Poco se sabe por ahora de las novedades que incluirá este esperado título, lo que es seguro es que el estilo de juego seguirá en la línea de la ocultación, el espionaje y por supuesto la acción. Respecto a las novedades seguramente ofrecerá opciones de juego *online* multijugador, aunque no está confirmado que este modo sea cooperativo. También ofrecerá un estilo más peliculero, quizás para compensar las carencias en este aspecto que muchos aficionados reprocharon al primer juego.
Inicialmente no habrá diferencias notables entre versiones. Si ningún acuerdo lo impide, el lanzamiento de este juego será para todas las plataformas, incluida por supuesto nuestra PS2.









Driver 3, más cerca

Si hay un título que se está haciendo de rogar ese es *Driver 3*. Después del gran éxito de los títulos en PS2 de la saga *GTA*, Reflections Interactive sigue echando leña al fuego con nuevas y espectaculares imágenes que no hacen más que poner los dientes largos a todos los fans de esta serie. El lanzamiento de este juego, previsto inicialmente para finales de este año, se ha retrasado finalmente hasta el 2004. La razón que esgrime la compañía desarrolladora es gran la ambición del proyecto, algo visible en el apartado gráfico que nos muestran las imágenes. Además se asegura que detalles como la física de los coches disponibles en el juego, que será considerable, y la interacción con los elementos del entorno resultará impresionante.

GameCube

Viewtiful Joe para todos

El éxito de este juego acaba con todas las copias

Ésta es la exigencia de algunos aficionados a la GameCube, que han visto como no llegaban a tiempo de comprar su juego favorito en las tiendas, porque Capcom nunca pensó que un título como éste tuviese tanto éxito. Nadie se explica cómo esta especie de *beat'em-up* con mucho sentido del humor y unos gráficos tan originales como coloristas (visto lo visto en el mercado actual), ha funcionado mejor que otros títulos de Capcom, como *P.N.03*, que finalmente fueron un fracaso. De hecho este parece el motivo de que Capcom pusiese tan pocas unidades de *Viewtiful Joe* a la venta. El juego ya está levantando gran expectación en Occidente debido a las buenas críticas y a la gran acogida del público nipón.





GameCube

Más peleas por favor

Capcom nos presenta su nueva propuesta de juegos de lucha para Game-Cube *Gacha Force*. Por ahora hay pocos detalles sobre este título, pero cabe destacar su peculiar y desenfadado estilo gráfico que recuerda ligeramente al *Super Smash Bros. Melee* de Nintendo, así como la posibilidad de jugar hasta cuatro personas a la vez, aprovechando las capacidades multijugador del juego; Pero con la peculiaridad de que los combates siempre serán de 2 contra 2. La opción de un solo jugador nos obligará a elegir a un compañero de batalla que será controlado por la CPU de GameCube.









X-Box

Carreras por la red

Sega GT Online sigue acelerando su marcha hacia X-Box. El título de carreras más popular (a falta de *Gran Turismo*) de la consola de Microsoft utilizará X-Box Live para permitir al usuario de este servicio competir *online* contra los más expertos conductores de tan potentes turismos. Ofrecerá la posibilidad de pilotar 40 nuevos coches, de correr en nuevas pistas, y disfrutará de mejoras en los gráficos dando énfasis a los efectos climáticos. Incluso se podrán comprar nuevas piezas para nuestros coches. Además se podrá transferir los datos de la memoria de *Sega GT 2002*.



X-Box

La guerra en X-Box

Uno de los juegos que recibió más alabanzas y premios en la última edición del E3, fue *Full Spectrum Warrior*, un juego de acción y estrategia bélica que se desarrollará en entornos urbanos, un estilo de guerra lamentablemente muy característico de los tiempos que corren. Este juego está basado en un simulador creado para los entrenamientos del ejército americano, por lo que se espera un gran nivel de realismo.Detrás de este título se encuentra la compañía Pandemic Studios, y será editado por THQ.



GameCube

Más detalles de Final Fantasy : Crystal Chronicles

La última novedad se da en los combates donde se podrán combinar diferentes tipos de mágias elementales para causar más daño a los enemigos. Con este tipo de combinaciones mágicas también podremos potenciar nuestras armas. Los escenarios de las batallas tendrán elementos interactivos, como por ejemplo barriles de petróleo, que podremos hacer estallar cerca del enemigo con una magia de fuego.



planeta japón

El que más vende... en Japón: Initial D Special Stage

Para todos los fanáticos de la compañía del erizo azul el día en que Sega decidió convertirse sólo en *third partie*, tal vez fuera uno de los momentos más tristes en lo que concierne al entretenimiento audiovisual. En cambio los directivos de Sega sabían lo que hacían, porque desde entonces se han convertido en una de las empresas que vende más videojuegos en todo el planeta. Empezaron arrasando con la conversión a PS2 de *Virtua Fighter 4* en el país del sol naciente, y actualmente encabezan las listas de ese país gracias *a Initial D Special Stage*, un auténtico bombazo en lo que refiere a simuladores de conducción.

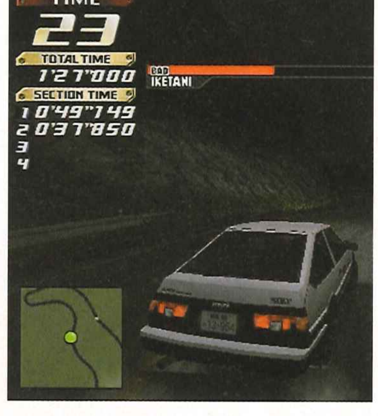
Dicho título está basado en el *manga* del mismo nombre y fue programado de originalmente para los salones recreativos nipones. Sega, consciente del éxito tanto del cómic como de la versión arcade, decidió llevarlo a los hogares y encargó el proyecto a Rosso, uno de sus estudios internos, en el que trabaja un auténtico genio como es Tetsuya Mizuguchi. Dicha compañía ya creó en sus día títulos como *Sega Rally* o *Star Wars: Racer Arcade*.

El apartado técnico goza de una factura increíble que da la impresión de tener una recreativa en casa. Posiblemente no llega al grado de detalle real que tiene la saga *Gran Turismo* pero la atmósfera *manga* que rodea al juego contrarresta esta carencia para agrado de los más exigentes. La novedad más destacable con respecto a su antecesor es la jugabilidad: gracias a la inclusión de un modo Historia que reproduce fielmente el argumento del cómic, cuando finalicemos una fase podremos ver unas excelentes secuencias de animación extraídas directamente de los OVA ("Original Video Animation", la animación hecha directamente para vídeo, en este caso de *Initial D*). El modo arcade es exactamente igual que la versión de salón, imitando bastante al control de la saga *Ridge Racer* de Namco.

El apartado técnico goza de una factura increíble, que da la impresión de tener el arcade en casa



A juzgar por las publicidades que tenemos aquí, no parece que a los pilotos les vaya mal





Es lo que tiene correr a determinadas horas por determinados lugares, que encuentras a simpáticas 'señoritas' como éstas...







Regresan los corazones sombríos

Hace un par de semanas Aruze presentó en Tokyo la secuela de *Shadow Hearts*, un excelente RPG que Virgin distribuyó en nuestro país.

Esta continuación, situada 6 meses después del original, sigue ambientada en un mundo lleno de brujería y magia negra. Parece ser que los miembros de Nautilus (exprogramadores de SNK) siguen apostando en el sistema de batallas por turnos que triunfó en su predecesor. Esta vez los protagonistas serán Nicholas Conrad y Kallen Koenig, que deberán liberal a la aldea de Domremy, en Francia, de una invasió demoníaca. En invierno aparecerá en Japón.



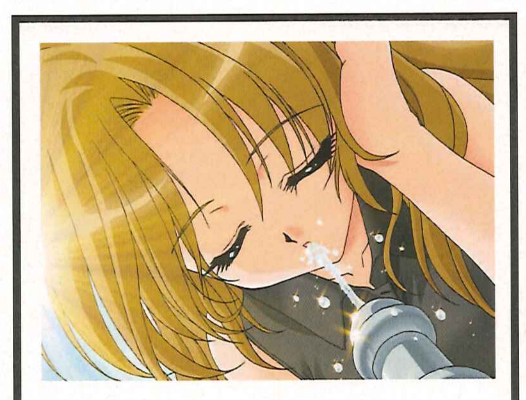
Breves

Taito está preparando la secuela del *shoot´em-up Psyvariar* que en su día apareció en los salones recreativos japoneses y también en PS2. Se trata de un espléndido "matamarcianos" que nunca ha llegado al viejo continente. Resumiendo, que éste, posiblemente tampoco.

***Bomberman* está a punto de regresar en versión *on-line* para la bestia negra de Sony, plagado de nuevos niveles y con el reto de poder participar entre ocho ciberjugadores. La mala noticia es que, como de costumbre, tardará un poquito en llegar a España.**

Mejores puntuaciones de *Famitsu PS2* (porcentaje del 1 al 40): *Jikkyou Powerful Pro Baseball 10* (Konami) - 8, 10, 8, 9 (35 / 40); *Mr Moskeeto 2: Let's go Hawaii* (Sony) - 8, 6, 7, 7 (28 / 40); *Nobunaga's Ambition Online* (Koei) - 9, 9, 8, 8 (34 / 40); *Silent Hill 3* (Konami) - 9, 8, 8, 8 (33 / 40)

La famosísima serie de animación *Neon Genesis Evangelion*, tendrá una nueva versión jugable en la 128 bits de Sony a partir del 11 de septiembre en forma de *simulation game* (más japonés imposible) y producido por Gainax y Project Eva.



Mi primer beso

Todos sabemos de sobra la adoración que sienten los nipones por los juegos donde se pueden relacionar con despampanantes chicas que cursan secundaria conocidos como *simulation games*. Cuando estéis leyendo estas líneas habrá salido en Japón uno de los títulos más carismáticos dentro de este peculiar genero, *First Kiss Monogatari*, desarrollado en su día por Hunex para la consola de NEC, PC-FX. La versión de PlayStation 2, distribuida por Broccoli y reprogramada por Arcadia. será lanzada en un atractivo pack de lujo que contendrá un CD lleno de extras e ilustraciones.

Eso sí es trabajar

Ponycanyon acaba de presentar la gama de 'juegos' con más exotismo (ejem) del mercado, en los cuales tomaremos el rol de un fotógrafo que tiene que realizar sesiones a unas cuantas modelos (o *idols*) que se encuentran bastantes ligeritas de ropas. Nuestro trabajo soñado, en pocas palabras...



Ventas en Japón Junio 2003
(según NTT Publishing)

1 **Initial D Special Stage**
Plataforma **PS2**
Compañía **Sega**

2 **Hanjyuku Hero 3D**
Plataforma **PS2**
Compañía **Square-Enix**

3 **Winerat no Aterie**
Plataforma **PS2**
Compañía **Gust**

4 **Shin Sangoku Musou Tactics 2**
Plataforma **PS2**
Compañía **Koei**

5 **J-League Pro Soccer Club wo Tsukurou! 3**
Plataforma **PS2**
Compañía **Sega**

6 **Enter the Matrix**
Plataforma **PS2**
Compañía **Bandai**

7 **Hanjyuku Hero 3D Premium Box**
Plataforma **PS2**
Compañía **Square-Enix**

8 **Simple 200 Series Vol. 31 The Terrestrial Defensive Troop**
Plataforma **PS2**
Compañía **D3 Publishing**

9 **Winerat no Aterie Premium Box**
Plataforma **PS2**
Compañía **Gust**

10 **Metal Slug 3**
Plataforma **PS2**
Compañía **Playmore**

Los más esperados en Japón
(según Famitsu PS2)

1 **Dragon Quest VIII**
Plataforma **PS2**
Compañía **Square Enix**

2 **Onimusha 3**
Plataforma **PS2**
Compañía **Capcom**

3 **Gran Turismo 4**
Plataforma **PS2**
Compañía **Sony**

4 **Metal Gear Solid 3**
Plataforma **PS2**
Compañía **Konami**

5 **Sakura Taisen 5**
Plataforma **PS2**
Compañía **Sega**

ránkings

Los más vendidos según Centromail

PS ONE	PS2	X-BOX	GAMECUBE
1 Metal Gear Solid	1 Enter the Matrix	1 Moto GP 2	1 Legend of Zelda: The Wind Waker
2 The Dukes of Hazzard 2	2 Moto GP 3	2 Enter the Matrix	2 Splinter Cell
3 X-Men: Mutant Academy 2	3 Splinter Cell	3 BurnOut 2	3 Resident Evil 2
4 Yu-Gi-Oh!	4 Silent Hill 3	4 Metal Gear Solid 2: Substance	4 Resident Evil 3: Nemesis
5 FIFA Football 2003	5 Final Fantasy X	5 The Hulk	5 Metroid Prime
6 Tomb Raider: Chronicles	6 GTA: Vice City	6 The House of the Dead 3	6 Enter the Matrix
7 Tomb Raider: The Last Revelation	7 Pro Evolution Soccer 2	7 Dead or Alive Xtreme B. V.	7 Resident Evil Zero
8 Pro Evolution Soccer	8 GTA III	8 NBA Inside Drive 2003	8 BurnOut 2
9 Tomb Raider III	9 Gran Turismo 3 A-Spec	9 Tao Feng	9 Super Smash Bros Melee
10 Pro Evolution Soccer 2	10 Silent Hill 2: Director's Cut	10 Project Zero	

Los 10 mejores PS One según lectores

1 
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

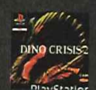
3 
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

4 
Silent Hill
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

5 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

6 
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **19,95 euros** Análisis **Planet 26**

7 
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

8 
Dino Crisis 2
Distribuidor **Virgin** Género **Aventura**
Precio **23,98 euros** Análisis **Planet 16**

9 
L.O.K: Soul Reaver
Distribuidor **Proein** Género **aventura**
Precio **23,98euros** Análisis **Planet 13**

10 
R.E. 3: Nemesis
Distribuidor **EA** Género **Survival Horror**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 18**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

2 
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **54,95 euros** Análisis **Planet 40**

3 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

4 
Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

5 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 36**

6 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

7 
Enter the Matrix
Distribuidor **Infogrames** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 54**

8 
Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 46**

9 
The Getaway
Distribuidor **Sony** Género **Acción**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 49**

10 
RE Code: Veronica X
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 36**

Los 10 mejores PS2 según Planetstation

1 
MGS 2: Substance
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

2 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 
Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

6 
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

7 
VF 4: Evolution
Distribuidor **Acclaim** Género **Beat'em-up**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 56**

8 
Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 46**

9 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 
Jak and Daxter
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

1 
VF 4: Evolution
Distribuidor **Acclaim** Género **Beat'em-up**

2 
Clock Tower 3
Distribuidor **Ubi Soft** Género **Survival horror**

3 **Def Jam Vendetta**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**

4 
Resident Evil: Dead Aim
Distribuidor **EA** Género **Shoot'em-up**

5 
EyeToy: Play
Distribuidor **Sony** Género **Party game**

Los 5 mejores PS One según Planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Por determinar** Género **RPG**



2 **MGS 3: Snake Eater**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**

3 **Soul Calibur 2**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**

4 **Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

5 **Castlevania: L.O.I.**
Distribuidor **Konami** Género **Acción**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!
ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17



http://www.hypnosysworld.com

Movilisto

¡El más barato!

Un solo mensaje Precio 0,90€+ IVA

ENVÍA TU MENSAJE AL: **7777** ¡EL AUTÉNTICO! SÓLO POR 0,90€ +IVA

BUSCADOR SMS ¿Buscas un logo o un tono en especial? Envía un mensaje con la palabra **BUSCAR** seguida de lo que quieras encontrar.
EJEMPLO: **PLANETBUSCAR UBAGO**

ENVIAR A UN AMIGO ¡Sorprende y regala un logo o un tono! Envía un mensaje como si lo pidieras para ti y añade su teléfono al final. (No válido de Vodafone a otras operadoras)
EJEMPLO: **PLANETLOGO OJOS 612345678**

BORRAR Si estás harto de tu logo y quieres borrarlo y volver a poner el nombre de la operadora, ahora puedes, es muy fácil
Envía **PLANETLOGO BORRAR**

Tonos y Polifónicos

NOKIA SIEMENS ALCATEL Trium Sony Ericsson PHILIPS MOTOROLA

Envía **PLANETTONO** y el código de la canción. EJEMPLO: **PLANETTONO DIME**. Si no tienes un Nokia añade la marca al final. EJEMPLO: **PLANETTONO DIME ALCATEL**. Un solo mensaje. Otras marcas: Sendo, Sagem...
Si tu teléfono admite polifónicos envía **PLANETPOLI** y el código de la canción. EJEMPLO: **PLANETPOLI DIME**.
Para descargarte polifónicos debes tener configurado el teléfono. Antes de hacer tu pedido consulta compatibilidad. El servicio requiere dos mensajes.

¡Llegó el Verano!

CANCIÓN	CÓDIGO
COMUNICANDO- *PAPÁ L...*	COMUNICANDO
Un Hombre Así- Tony Santos	hombre
Viva La Noche- Ainhoa	lanoche
Le Deseo- Merche	deseo
Vuela Muy Alto- Jerry Rivera	vuela
Mi Gente- Lucrecia	migente
Sobe Son- Miami Sound Machine	sobe
Fiesta- DJ Méndez	fiesta1
Mi Alma- Miguel Ángel Silva	mialma
Verano Azul Breakbeat	veranoazul
As De Corazones- Raúl	corazones

Dance

CANCIÓN	CÓDIGO
DESENCHANTÉE- *KATE RYAN*	DESENCHANTEE
Lethal Industry- DJ Tiesto	lethal
Arma La Vida- DJ Karpin	arma
Voltereta- Jeff Mills	voltereta
Magic- DJ Kultur	magic
On The Move- Barthezz	onthemove
Look At Me Now- Jessy	look
Logical Song (Ramp)- Scooter	logical
Giulia- DJ Lhasa	giulia
El Movimiento Del Amor	movimiento

Novedades

CANCIÓN	CÓDIGO
MAIS QUE NADA- *TANGA GIRLS*	TANGA
You Said No- Busted	saidno
Thugz Mansion- 2 Pac Ft Nas	thugz
Rise And Fall- Craig David	rise
How Soon Is Now- T.A.T.U.	soon
Zidini Aickan- Kadem Essahir	zidini
Qué Más Da- Efecto Mariposa	masda
VEN, VEN, VEN- *SEXBOMB*	VEN
Taramundi 130- Hevia	taramundi
La Invasión De Las Ladillas Enfuresidas	ladillas
Se Me Olvidó Tu Nombre- Shalim	tunombre
Inerte- Los Piratas	inerte
Gorda- Papá Levante	gorda
BOOGIE BOOGIE- *PIERCING*	BOOGIE
St. Anger- Metallica	anger
La Bacanal De Los Pitufos- Faraón Félix	bacanal
Habibi Ya Nour Elin- AMR Diab	elin
I'm Glad- Jennifer López	glad
Fruta Fresca- Carlos Vives	fruta
UNA EMOCIÓN PARA SIEMPRE- *EROS RA...*	EMOCION
Matrix 2- BSO	matrix2
Don't Tell Me Lies- The Real KK	tellme
No Reason- Chummy DJ	reason
Pacman Theme- DJ Scribble	pacman
Infinity- DJ Spoke	infinity

Superventas

CANCIÓN	CÓDIGO
PUEDES CONTAR CONMIGO- *LA OREJA...*	CONTAR
Dígale- David Bisbal	digale
Canto De Pajarito- Aves	pajarito
Nunca Debí Enamorarme	enamorarme
Sing For The Moment- Eminem	moment
A QUIÉN LE IMPORTA- *TAMARA*	AQUIEN
Devuélveme La Vida- A. Orozco & Malú	lavida
Paquito El Chocolatero- Pasodoble	paquito
Viviré, Moriré- Manuel Carrasco	vivire
Boys- Sabrina	boys
El Exorcista- BSO	exorcista
Lloraré Las Penas- David Bisbal	llorare
AMERICAN LIFE- *MADONNA*	AMERICAN
No Soy Un Superman- Busta	superman
Fiesta Pagana- Mago De Oz	pagana
El Bar Coyote- BSO	coyote
Aserejé- Las Ketchup	asereje
Once Again- UPA Dance	once
No Vuelvas- Roser	vuelvas
BESA MI PIEL- *NATALIA*	MIPIEL
Rasca Y Pica (Los Simpson)- TV	rasca
Que Difícil Es Hacer El Amor En Un Simca 1000	dificil
Another Night- SPS	another
La Princesa De Ceilán- Tijeritas	ceilan
SINTONIA GOMAESPUMA	GOMA

Top de Movilisto

	CANCIÓN	CÓDIGO
1	LOCA- *MALENA*	LOCA
2	Dime- Beth	dime
3	Mucho Pocho- Pocholo	pocho
4	Es Una Lata El Trabajar- Luis Aguilé	lata
5	Jaleo- Ricky Martin	jaleo
6	Hasiendo El Amor- Dinio	hasiendo
7	Bring Me To Life- Evanescence	bring
8	Morenita- UPA Dance	morenita
9	Sámbame- UPA Dance	sambame
10	No Me Llames Iluso- La Cabra Mecánica	iluso
11	Loose Yourself- Eminem	emi
12	Anglia- DJ Marta	anglia
13	Shin Chan- TV	shinchan
14	PAPICHULO- *LORNA*	PAPICHULO
15	Mundian To Bach Ke- Panjabi MC	mundian
16	Zanarkand- Sonique	zanarkand
17	Libertine- Kate Ryan	libertine
18	BYE, BYE- *DAVID CIVERA*	BYE
18	Tu Es Foutu- In-Grid	foutu
20	Miénteme- David Bisbal Y Elena Gadel	miente
21	Infected- Barthezz	infected
22	PAVO REAL- *LINO MARTONE*	PAVO
23	8 Mile- Eminem	mile
24	Soy Gitano- Camarón De La Isla	gitano
	Played Alive- Safri Duo	played

Dinámicos

NOKIA

¡Tu nombre cobra vida!

Envía **PLANETDINAMICO** y el **nombre** que quieras y se transformará en un dinámico. ¡Es alucinante! Cáda vez recibirás uno diferente. ¡Compruébalo!
EJEMPLO: **PLANETDINAMICO CARMEN**

CARMEN Eres alucinante!

¡Más Dinámicos! Envía **PLANETDINAMICO** y el **nombre** del que quieras

Amor	Humor	Bromas	Mensaje	Picante
3rosas	increible	exe	cartero	elige
abierto	ataque	feillo	crecer	eres
besame	deporte	feo	flexiones	gusto
besarte	diana	mosca	flor	esperando

PLANETDINAMICO INCREIBLE — PLANETDINAMICO 3ROSAS

Si lo prefieres, puedes pedir uno al azar eligiendo una de las categorías.
CATEGORÍAS: **amor, humor, mensaje, bromas, picante** EJEMPLO: **PLANETDINAMICO BROMAS**

Poema a Dos

TODOS LOS MÓVILES

¡Vuestros nombres en un romántico poema!

¿Te imaginas protagonizando un romántico poema junto a tu chico o chica o junto a esa persona que tanto te gusta? ¡Ahora ya es posible! Conquista, enamora o incluso ¡pide salir! ¡No podrá resistirse!

Envía **PLANETPOEMA** seguido de **tu nombre** y **su nombre** al **7777**.
Cada vez que lo hagas recibirás uno nuevo y más romántico. ¡Regáleselos en cualquier ocasión!

EJEMPLO: **PLANETPOEMA JORGE BERTA**
El camello muere en la arena,
el aguila en la roca,
y Jorge quisiera morirse, Berta,
en los labios de tu boca

EJEMPLO: **PLANETPOEMA MARIA JUAN**
El amor que Maria siente hacia ti, Juan,
no lo puede ocultar.
Si no lo cuenta su boca,
le traiciona el suspirar

Top Logos

NOKIA SIEMENS ALCATEL

Para pedir uno de estos logos envía **PLANETLOGO** y el **nombre del logo**
EJEMPLO: **PLANETLOGO DRAGON**










toro — tatuaje — esperma — dragon — bruja
quiereme — zorrillo — pisadas — malvado — bikini3
rosa — topless — miron — corazonluna — amor13

Antes de pedirlos consulta compatibilidad con el manual de tu móvil

Logos SIEMENS y ALCATEL Si tienes un SIEMENS o un ALCATEL, envía **PLANETLOGO** seguido del **nombre del logo** que quieras y la marca de tu móvil.
EJEMPLO: **PLANETLOGO MIRON SIEMENS o PLANETLOGO MIRON ALCATEL**

Nombres

NOKIA SIEMENS ALCATEL

Envía **PLANETNOMBRE** tu **nombre** o el texto que quieras y un **número de letra**. Fíjate en los ejemplos ¡hay miles de combinaciones!
EJEMPLO: **PLANETNOMBRE SILVIA3**

Besame0	Te quiero1	Gonzalo2	Silvia3
Xoquis4	Pakito5	Esther6	Mirame7
¡Que miras!8	De Fiesta!9	Mario10	Guapa!11

Si tienes un **Siemens** o un **Alcatel** sólo tienes que añadir la marca de tu móvil al final. **EJEMPLOS:**
PLANETNOMBRE EVA13 SIEMENS
PLANETNOMBRE EVA10 ALCATEL



Antes de pedirlos consulta compatibilidad de tu móvil

Mucho más en www.movilisto.com, también en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. La descarga de polifónicos puede llevar asociado costes añadidos de la operadora. Atención al cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com
(*) Club Movilisto, haciéndote socio recibirás informaciones, ofertas, ventajas.. Si quieres darte de baja, envía un correo con tu número de teléfono móvil y la palabra BAJA a info@movilisto.com. Más info en www.movilisto.com.
Visita también nuestra televisión, Movilisto TV en el dial 277 de Canal Satélite Digital





EL 7777 SE VISTE DE COLOR

Pon tu móvil multimedia a tope



CÓMO PEDIR

¿Cómo recibir juegos, fondos, polifónicos y nombres a color?

1. Envía un mensaje al 7777 con las instrucciones que encontrarás en cada sección.
2. Recibirás un mensaje que te pedirá que envíes la marca de tu móvil.
3. Luego te llegará un mensaje que te pedirá la confirmación de la descarga.
4. Recuerda, todos los productos sólo requieren dos mensajes.

Consulta la compatibilidad de tu móvil en las instrucciones de cada sección

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para recibir correctamente los productos de esta página, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** seguida de la **marca de tu móvil** al **7777**.

Ejemplo: **CONFIGURAR NOKIA**

En unos segundos recibirás un mensaje con el que configurar tu móvil

VIDEOJUEGOS JAVA

Exclusivos de Movilisto

Sólo 1,8€

¡TU MÓVIL ECHARÁ HUMO! ¡NO PARARÁS DE JUGAR!

Consigue los videojuegos en Java más alucinantes para tu móvil y tus amigos fliparán contigo. Son 100% originales y a todo color. Bájalos y no podrás parar de jugar...

¡SÓLO 1,8 € CADA JUEGO!

Envía **JUEGO** seguido del **nombre del juego** que quieras conseguir. Ejemplo: **JUEGO MONSTRUO**



Móviles compatibles: Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650

NOMBRES A COLOR

¡Único en España!

¡TU MÓVIL CON TU ESTILO A COLOR!

Ya puedes poner en la pantalla de tu móvil tu nombre o el de esa persona tan especial... ¡y a todo color! Envía **NOMBRE** seguido de **tu nombre** o **el texto que quieras** poner y añade al final la palabra **COLOR**.

Ejemplo: **NOMBRE Te Quiero COLOR**











Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600,6650, 6800, 7210, 7250, 7650. SONYERICSSON T300, T68i. PANASONIC GD87. SIEMENS S55. MOTOROLA T720. SHARP GX-10

Este servicio requiere dos mensajes

FONDOS A COLOR

¡DALE COLOR A TU MÓVIL MULTIMEDIA!

Olvida los aburridos fondos de tu móvil y bájate los que más molan, ¡a todo color! Envía **FONDO** seguido del **nombre de la imagen** que quieras conseguir. Ejemplo: **FONDO SURF**















Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650. SONYERICSSON T300, T68i. PANASONIC GD87. SIEMENS S55. MOTOROLA T720. SHARP GX-10

Este servicio requiere dos mensajes

TONOS POLIFÓNICOS

Consigue los tonos que más molan y tu móvil no volverá a sonar igual. Envía **POLITONO** y el **código** de la canción.

Ejemplo: **POLITONO LOCA**

Top 25

	CANCIÓN	CÓDIGO
1	**LOCA- *MALENA***	**LOCA**
2	Dime- Beth	dime
3	Mucho Pocho- Pocholo	pocho
4	Es Una Lata El Trabajar- Luis Aguilé	lata
5	Jaleo- Ricky Martin	jaleo
6	Hasiendo El Amor- Dinio	hasiendo
7	Bring Me To Life- Evanescence	bring
8	Morenita- UPA Dance	morenita
9	Sámbame- UPA Dance	sambame
10	No Me Llames Iluso- La Cabra Mecánica	iluso
11	Loose Yourself- Eminem	emi
12	Anglia- DJ Marta	anglia
13	Shin Chan- TV	shinchan
14	**PAPICHULO- *LORNA***	**PAPICHULO**
15	Mundian To Bach Ke- Panjabi MC	mundian
16	Zanarkand- Sonique	zanarkand
17	Libertine- Kate Ryan	libertine
18	**BYE, BYE- *DAVID CIVERA***	**BYE**
19	Tu Es Foutu- In-Grid	foutu
20	Miénteme- David Bisbal Y Elena Gadel	miente
21	Infected- Barthezz	infected
22	**PAVO REAL- *LINO MARTONE***	**PAVO**
23	8 Mile- Eminem	mile
24	Soy Gitano- Camarón De La Isla	gitano
25	Played Alive- Safri Duo	played

Dance

CANCIÓN	CÓDIGO
SCORPIA- *MARCO BAILEY*	**SCORPIA**
Freestyler- Bomfunk	freestyler
Groove 1.0- Abel The Kid & Raúl Ortiz	groove
Take A Trip- Pont Aeri	trip
HORIZONT- *DJ NOMAD*	**HORIZONT**
Weekend- Scooter	weekend
Al Ritmo De La Noche- The Sacados	alritmo
In-Tango- In-Grid	intango
The Sun Is Coming Out- Ayla	coming
How Old Are You- Master Blaster	old
GROOVE 2.0- *ABEL THE KID &...*	**GROOVE2**
Loneliness- Tomcraft	lone
Pasilda- Afro Medusa	pasilda
Lift Me Up- DJ Jean	lift
Rock And Roll- Stereoshaker	rockand
Secret Love- Iav Van Dahl	secretlove
All I Need- The Mackenzie Ft Jessy	all
Dreamland- DJ Ross	dreamland

Este servicio requiere dos mensajes

Mucho más en www.movilisto.com, también en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. Atención al cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora.

Visita también nuestra televisión, Movilisto TV, en el dial 277 de Canal Satélite Digital

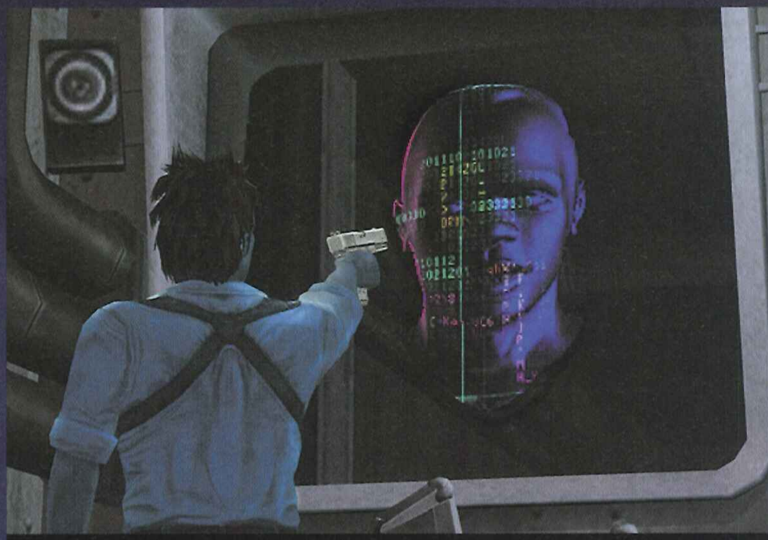


Cazando fantasmas en Cambridge

Ghosthunter

El martes 17 de Junio, fuimos invitados a la ciudad inglesa de Cambridge para asistir a la presentación de la nueva aventura de los chicos de Cambridge Studios. Después de *C-12*, *Medievil* y *Medievil 2* para PS One y *Primal*, su primer juego para PS2, nos tendremos que poner en la piel de Lazarus Jones, un detective que acaba por convertirse en una especie de cazafantasmas, cuya misión principal será la de salvar (¡oh, sorpresa!) a una preciosa dama en apuros.


"Vaya, me había dicho que los cócteles del Bar Budo eran 'especiales' pero... ¿tanto?"


Algunos van tan tirados que para sobrevivir atracan hasta a personajes de videojuegos.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Cambridge Studios**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Noviembre**

Es de privilegiados poder entrar en un estudio de desarrollo para ver cómo se gesta un juego, y más si hablamos de un equipo con el prestigio de Cambridge Studios, que hace poco nos deleitaba con el espectacular *Primal*, demostrando que PS2 tiene todavía mucho que decir en el apartado gráfico pese a la competencia teóricamente superior tecnológicamente.

Pero buscando Cambridge en el atlas pudimos constatar que no está cerca de Tarragona, como nos decía el camarero del Bar Budo. O sea que para llegar era necesario utilizar medios esotéricos como ese artefacto llamado avión.

Una vez en Londres, Sony nos proporcionó un autocar para desplazarnos a Cambridge. Mientras viajábamos y cantábamos algunas canciones (dejando a los de *Operación Triunfo* como eruditos en esto de la música) para que el conductor acelerase (de desesperación) y así poder llegar a tiempo, pudimos comprobar que el tiempo soleado que aseguraba un conocido diario inglés, se alejaba bastante de la realidad. Lluvia y un día gris nos acompañaron durante todo el viaje. Una vez llegamos a Cambridge, pudimos ser partícipes de una gran experiencia culinaria en forma de sandwiches y pastelitos, cuya

Cambridge Studios nos deleitaba hace poco con el espectacular Primal, todo un prodigio



El principio del fin



Toda buena historia de terror tiene un inicio espectacular y sorprendente. Pues bien, *Ghosthunter* promete muchas sorpresas visto cómo empieza.
Todo comienza cuando en los años 70 el profesor Richmond descubre la existencia de fantasmas, y crea un grupo llamado "Ghosthunter", que se dedica a capturar criaturas sobrenaturales para su estudio. Hasta que un día descubre un espíritu maligno llamado Hawksmoor. Este fantasma se obsesiona con una de las socias del profesor, Kate Heller, diciendo que es la Elegida. Aunque el profesor intenta huir con ella, no lo consigue y Hawksmoor se fusiona con Kate, creando un ser llamado Astral. Pero tienen la mala suerte de quedar atrapados en la máquina que el profesor creó para capturar fantasmas. Será años después cuando un detective llamado Lazarus Jones y su compañera Anna Steele, en una patrulla de rutina, liberen sin querer a todos los fantasmas entre los que se encuentran Hawksmoor y Astral. El primero secuestra a Anna y el segundo se fusiona con Lazarus dándole un sexto sentido para ver el mundo de los fantasmas.


Aquí tenéis una foto de nuestro director Gilliam recién levantado: se le pone una mala cara...





composición preferimos ignorar debido a nuestro desmesurado apetito. Minutos más tarde nos lanzamos de lleno al trabajo...

La presentación

Antes de visitar los diferentes departamentos de los estudios de desarrollo, el director del juego, James Shepherd, nos hizo una pequeña introducción en la que nos mostró un montaje de secuencias cinemáticas y de acción de *Ghosthunter*, como pequeño aperitivo de lo que veríamos posteriormente. Fuimos testigos de la espectacularidad de unos gráficos que superaban con creces la grandeza visual de su título precedente, *Primal*, lo cual es perfectamente lógico si contamos que el motor gráfico de *Ghosthunter* es una evolución del juego protagonizado por Jen y Scree. La excelente factura en este apartado incluía un realismo inusitado en las expresiones faciales de los personajes, gracias al notable detalle de las arrugas que aparecen en su rostro cuando muestran algún

La espectacularidad de sus gráficos que supera con creces la grandeza visual de su precedente, *Primal*



Nunca me han gustado los ositos de peluche y nunca me gustarán. ¡Fuera de mi habitación!









Primera parada: Concepción Artística

Después de la presentación nos invitaron a pasar a la sala principal, corazón del desarrollo del juego. A partir de ese momento empezó la visita de departamento en departamento, para ser testigos de los diferentes procesos de trabajo que son necesarios para llevar a buen puerto el juego en cuestión.

Primero empezamos por el departamento de Concepción Artística, que está a cargo de Jason Wilson. Este simpático inglés nos mostró cuan perversa puede ser la mente de un artista, necesario, eso sí, para la creación de un juego de estas características.

Nos habló de los diferentes procesos de creación de los personajes, de algunos de los enemigos finales más impresionantes como un oso mutante de 3 metros de altura que se muestra ansioso por abrazarnos (hasta la muerte, claro está) y que nada tiene que ver con nuestro apreciado Holybear. También nos mostró bocetos del pérfido villano de juego, un caballero medieval con un brutal corte en la cara, y un nombre que pone los pelos de punta, Hawksmoor. Pero este es un juego de terror, ¿qué esperabais?

También nos encontramos con personajes fantasmales un poco más bondadosos, como un general decapitado y apellidado Fortesque, al igual que el huesudo protagonista de las dos partes de *Medievil*, (la exitosa creación que encumbró a estos estudios), que nos ayudará en diversas situaciones del juego.

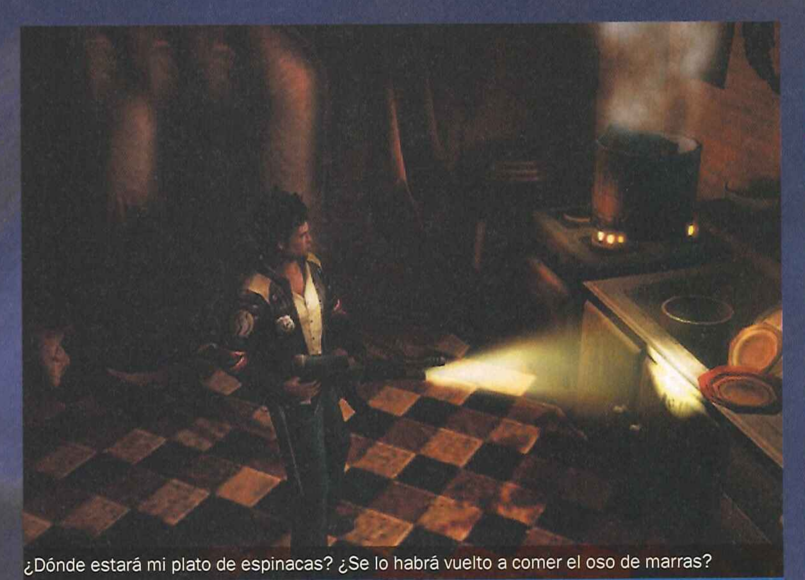




El Osito Juguetón

Jason Wilson destacó con orgullo la creación del Mutant Teddy Bear (o sea, el "osito de peluche mutante"), uno de los *final bosses* del juego. Para ello nos enseñó el proceso creativo desde la foto de una niña y un inocente osito de peluche, hasta un ser de pesadilla que poco tiene que ver con ese gran mamífero. Lo más curioso es que inicialmente el enemigo es la niña endemoniada, pero una vez que empezamos a disparar contra ella, el osito que lleva en la mano empieza a crecer hasta convertirse en un horrible monstruo de medidas descomunales, a la vez que la niña se transmuta en una muñeca de trapo, que este osito mutante utiliza como arma.

Uno de los detalles que nos llamó la atención fue el hecho que al disparar a este enemigo va perdiendo la gomaespuma de su interior, y cuanto más pierde más se debilita. En la versión final del juego, este enemigo podrá renovar sus fuerzas cogiendo la gomaespuma del suelo para volver a introducírsela en su tripa. Tan original como siniestro.


¿Dónde estará mi plato de espinacas? ¿Se lo habrá vuelto a comer el oso de marras?



tipo de emoción. También destacaron los efectos, digamos, ectoplásmicos que rodeaban a los fantasmas, y que al moverse dejaban una escalofriante estela viscosa.
La jugabilidad la enmarcaban en el género de la aventura pero con tintes de terror al estilo del *survival horror* de *Resident Evil*, debido a la exploración y a la inclusión de sencillos puzzles. Shepherd reconoció que se inspiraron en algunas películas clásicas del género para construir la trama del juego.

El protagonista podrá poseer a los fantasmas que ha absorbido con una granada capturadora

Finalmente nos mostraron ciertas habilidades que el protagonista adquirirá a lo largo del juego, entre las que cabe destacar la de poder poseer a los fantasmas que ha absorbido con el artefacto llamado granada capturadora, y así poder utilizar los poderes de éstos para superar ciertos obstáculos en el juego.

La primera partida

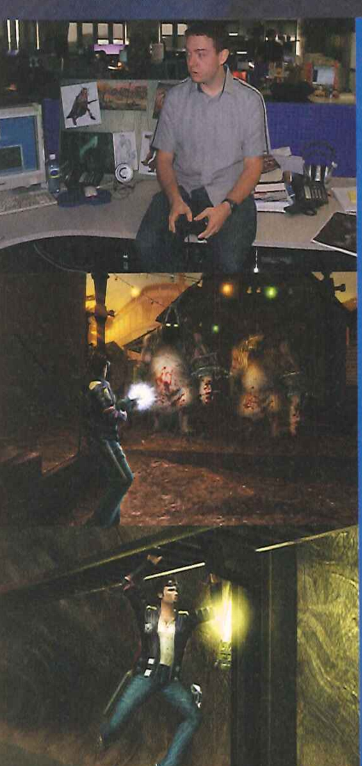
Ya con el juego entre las manos, pudimos valorar la dirección en la que





Segunda parada: Creación y Diseño

Después de revolvernos las tripas con las creaciones de Jason Wilson, pasamos al departamento de diseño. Phill Mansell nos relató a la vez que nos ilustraba con una *alfa* del juego, algunas de las ideas de diseño que se habían puesto en práctica.
Concretamente nos mostró el trabajo realizado en dos fases del juego. La primera se desarrollaba en un cementerio de coches, donde nuestro protagonista se enfrentaba contra un enorme y monstruoso ser compuesto por todo tipo de piezas de automóviles. Un *final boss* tan grande como impresionante. Para hacer frente a este colosal monstruo, Lazarus debe utilizar un visor para detectar a los fantasmas que mueven el coloso de metal e irlos eliminando. La idea se repite a lo largo del juego. Nosotros podemos ver todo tipo de *poltergeists* (fenómenos extraños) pero sólo podremos afrontarlos cuando consigamos ver los fantasmas que hay detrás de ellos. Para ello deberemos utilizar nuestro ingenio interactuando con el entorno. En una ocasión, para hacer visibles a los fantasmas que nos van lanzando todo tipo de objetos, deberemos poner un recipiente al fuego, para que forme una columna de humo y éste a su vez pase por un ventilador creando una especie de niebla artificial con la que podremos ver los movimientos de los entes que nos atormentan. Además Lazarus podrá realizar todo tipo de acciones, como si fuese un soldado de élite. Como muestra de ello Phill nos enseño otra fase que se desarrolla en una especie de entorno natural en la que debíamos usar el sigilo, la ocultación (otra vez le vuelve a pitar el oído a Kojima) y un rifle de francotirador para eliminar a unos paletos fantasmales armados hasta los dientes. Aunque también nos enfrentaremos a otros paletos con una testa de cocodrilo en la cabeza y una sierra mecánica en un brazo. Sin duda todo un homenaje a *La Matanza de Texas*.

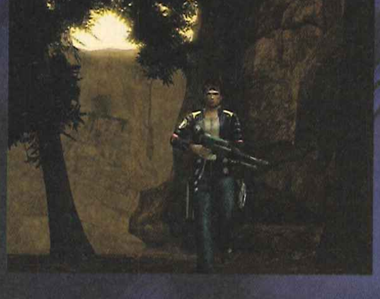


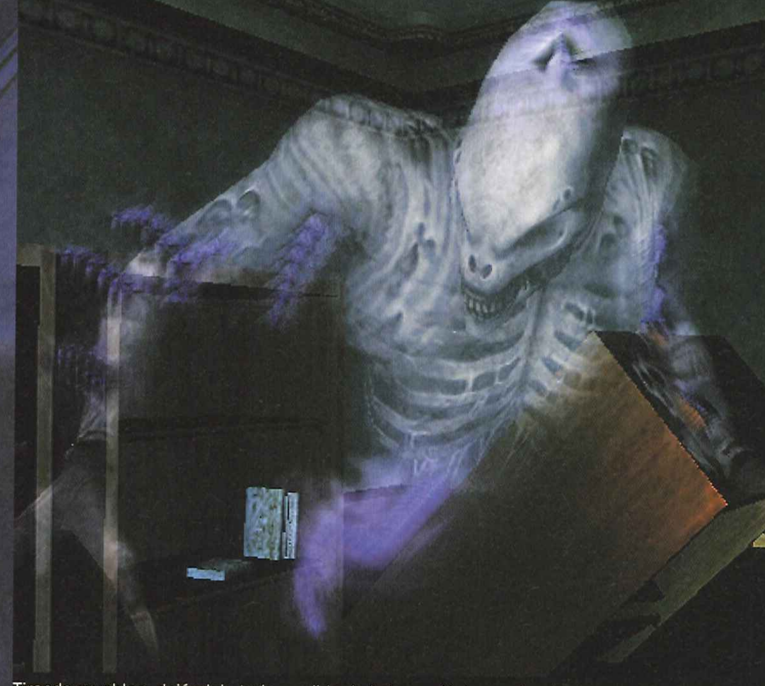
No hay *gadgets*, no hay fantasmas

Durante el desarrollo del juego podremos encontrar objetos de utilidad, a la vez que nuevas armas. Para empezar será imprescindible la "granada capturadora", un artefacto con el que podremos hacer tangibles a los espectros y así poderles atacar con armas convencionales. Además una vez los hayamos derrotado podremos absorberlos con dicha granada para más adelante utilizar sus habilidades para superar obstáculos. Otros objetos como las gafas espectrales, que nos permitirán ver más allá de la realidad física, nos ayudarán a avanzar en el juego.

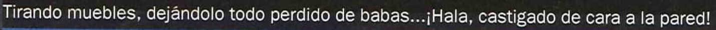








Tirando muebles, dejándolo todo perdido de babas...¡Hala, castigado de cara a la pared!



va el desarrollo de este esperado título.

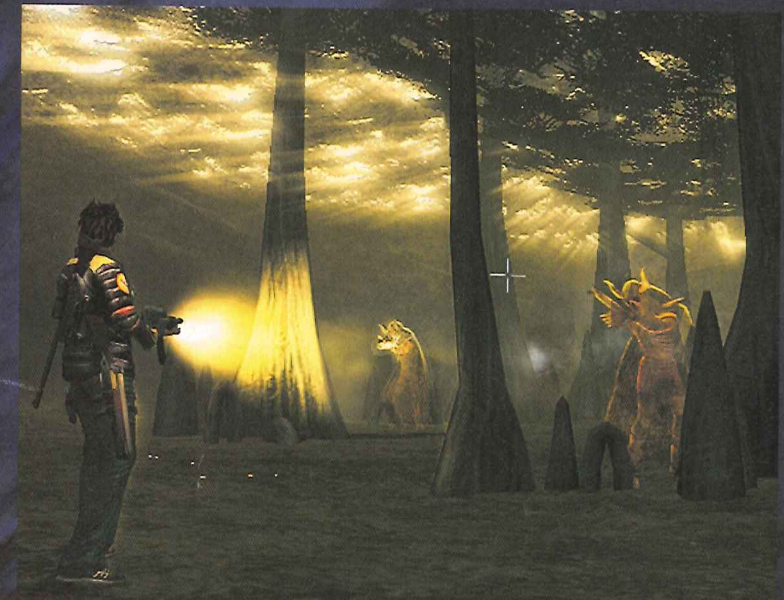
En la versión demo que nos dejaron jugar, tan sólo pudimos probar dos fases diferentes: la vieja escuela y la zona pantanosa. La escuela es la primera pantalla del juego, donde perdemos de vista a nuestra amiguita Anna Steele. Esta fase nos presenta el sistema para cazar fantasmas. Para empezar deberemos sacar nuestra arma, activándose un punto de mira que dirigiremos con el botón analógico. Acto seguido deberemos apuntar al fantasma en cuestión y disparar inicialmente para atontarle, ya que al ser incorpóreo no podemos hacer nada para matarle, el pobrecito ya está muerto. Después tenemos que lanzarle la granada capturadora, con la cual haremos físico al ente, y mantenerla activada mientras le disparamos con armas convencionales. Con este ataque dejaremos K.O. al fantasmón, y así la granada capturadora puede hacer su trabajo y atraparlo en su interior. Un proceso que requerirá de habilidad y que a medida que avancemos deberemos perfeccionar.

Para cazar fantasmas primero deberemos dispararles para atontarles, ya que no podemos matarles

El otro nivel al que pudimos acceder se desarrollaba en exteriores, concretamente en una zona pantanosa bien iluminada por el sol (algo atípico en un juego de terror). En esta ocasión la jugabilidad cambiaba drásticamente. Nuestra misión era avanzar hasta llegar a la granja, utilizando un rifle con mira telescópica y nuestra capacidad de ocultación utilizando el entorno. Aunque a veces teníamos que utilizar





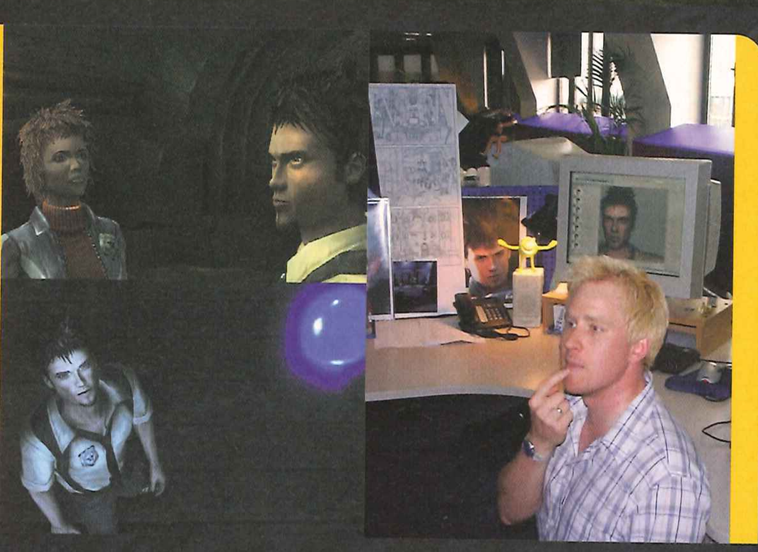


Tercera parada: Arte de personajes

Stuart Adcock se encargo de mostrarnos la plasmación 3D de los diseños de Jason Wilson a partir de una versión mejorada del motor gráfico de *Primal*. La cara de Lazarus Jones fue el mejor ejemplo de la evolución. Stuart demostró que nuestro héroe podía transmitir su estado de ánimo mediante todo tipo de gestos faciales al mismo tiempo que hablaba. Para resaltar las expresiones faciales se recurrió a generar arrugas en diferentes zonas de la cara para conseguir un realismo hasta ahora nunca visto en un videojuego. Y desde luego van por buen camino.

Respecto a la animación se mezclan a la perfección la técnica de captura de movimientos y la de animación a mano, consiguiendo una mayor fluidez y nivel de detalle en la interacción de nuestro héroe con el entorno gráfico.

Además también pudimos apreciar otros detalles de animación espectaculares como el movimiento del cabello del villano protagonista mientras camina. Simplemente fascinante.



armas cortas para combatir a algunos fantasmas que llevaban un repulsivo disfraz de cocodrilo. La diferencia con la vieja escuela es que no necesitábamos capturar a estos fantasmas, sólo con dispararles ya acabábamos con ellos.

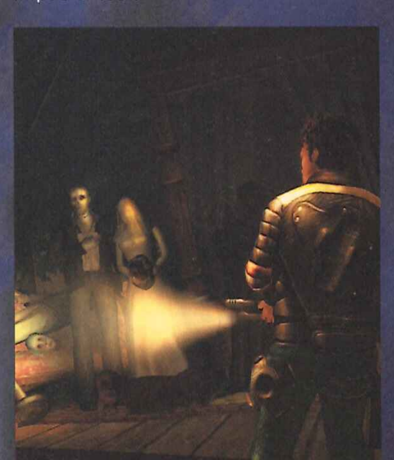
Impresiones

Aunque la versión que pudimos jugar era muy previa, la impresión que dejó fue muy positiva, dejando un buen sabor de boca y casi la seguridad de que este juego superará a su antecesor. El apartado gráfico de *Ghosthunter* sufría algunos problemas derivados de las cámaras y faltaba pulir algún otro detalle, pero sus efectos visuales se mostraban tan espectaculares como grotescos. La música y efectos de sonido estaban a la par, creando una atmósfera de película de terror como pocas veces se ha visto en un juego, y la jugabilidad prometía ser variada, y con un control bastante manejable aunque con algunos puntos por pulir. Pero todavía faltan unos meses por delante. La fecha prevista para su lanzamiento es el mes de noviembre del presente año. Sólo esperamos que esta vez los chicos de Cambridge Studios no nos hagan esperar tanto como lo hicieron con *Primal*. Será que somos un poco impacientes...

La música y los efectos crean una atmósfera de terror pocas veces vista en un juego


Con estas pintas, más que dos polis parecen dos pastilleros recién salidos del Sónar...







Cuarta parada: El sonido

Para algunos la parte del desarrollo menos interesante del juego. Aunque en esta ocasión nada más lejos de la realidad. Nicholas Kidd y Patrick O'Brien se encargaron de sorprendernos con este apartado de *Ghosthunter*.
Patrick, encargado de la banda sonora, nos explicó como la música iba evolucionando según la situación en la que nos encontrábamos. A medida que nos acercábamos a un peligro se iban añadiendo nuevas pistas de sonido a la melodía inicial, consiguiendo que la música se alterase sin cortes, creando un clima sonoro asfixiante. Cuando superábamos el peligro la música cesaba, creando una sensación de tranquilidad pero también de incertidumbre.
Por otro lado Nicholas nos detallaba el apartado de efectos de sonido, vitales para crear una atmósfera tan siniestra como escalofriante, que subraye los momentos más terroríficos del juego. Para empezar, el sistema de sonido que se ha utilizado para crear un convincente efecto envolvente que nos obligue a mirar atrás cuando estemos jugando es el Dolby Prologic II Surround. Escuchar susurros espectrales que nos advierten de una muerte terrible, o sonidos de pasos a nuestras espaldas nos meterá de lleno en esta fantasmagórica aventura. Lo mejor de este apartado es que se confirma que este juego vendrá totalmente traducido y doblado al castellano (incluidas las voces fantasmales).



Michael Gambon, la voz del mal

Hawksmoor, el villano que pondrá en jaque a nuestro amigo Lazarus, además de tener un diseño realmente terrorífico con esa gran cicatriz que le atraviesa la cara, estará doblado en su versión original por el prestigioso actor irlandés Michael Gambon, intérprete que próximamente veremos en el papel del famoso mago Albus Dumbledore en la tercera entrega de las aventuras de Harry Potter. Lamentablemente no sabemos si podremos disfrutar en nuestro país de esta ilustre voz, dado que el juego estará doblado al castellano y es posible que no se incluya el doblaje original en inglés.



¿QUIÉN PONE LA VOZ A NUESTROS HÉROES?

Disfrutar de un juego doblado al castellano ha sido siempre un valor añadido que, por desgracia, no siempre ha sido posible. Jugar a *Final Fantasy X*, *Silent Hill 3* o *Metal Gear Solid 2* en inglés no es lo mismo, por mucho que algunos puristas se congratulen de poder gozar de las voces originales. Desde aquí intentaremos explicar cómo se dobla un juego en nuestro país y por qué los resultados son más irregulares que el perfil de Lara Croft.

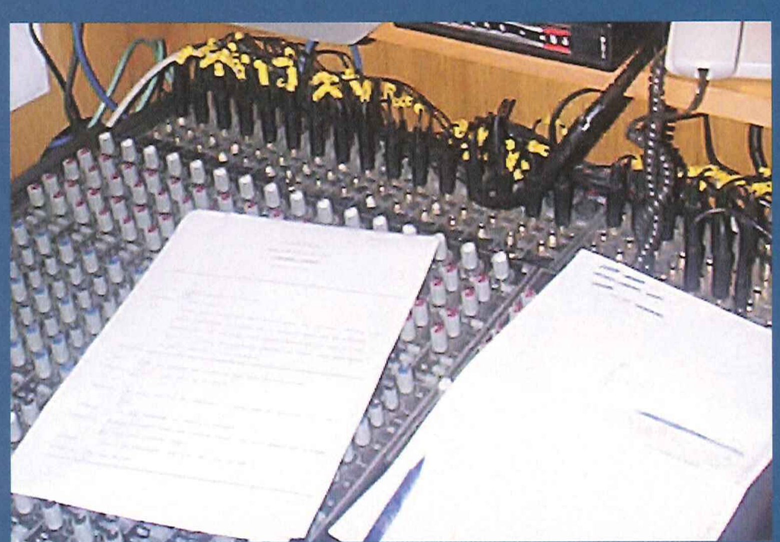


El proceso de doblaje en los videojuegos es algo relativamente nuevo. La aparición de nuevo *hardware* y, sobre todo, el aumento en las posibilidades de almacenamiento que ofrecen las nuevas plataformas, han permitido que los programadores implementen no sólo gráficos de lo más realista, si no que también las voces de los personajes (porque con un Spectrum la cosa estaba pero que *muuuu* mal). Esto ocurre desde hace pocos años, y es por ello que hasta hace bien poco las compañías distribuidoras de nuestro país no habían apostado por el doblaje, huyendo de los tediosos subtítulos (*ke hencima zuelen tener fartas de hortográfía*).

Las versiones originales siguen teniendo (como en el cine) un notable número de seguidores, que prefieren las voces originales a la correspondiente versión en castellano... y la verdad es que según el doblaje es preferible. Sin embargo, la mayoría de usuarios sigue prefiriendo un producto doblado. Debe ser porque el nivel de inglés que tenemos la mayoría no da para mucho más que un "*zenkiu*" o un "*ei priti uoman, yu estudi o uorks*".

La mayoría de usuarios sigue prefiriendo un producto doblado a la versión original

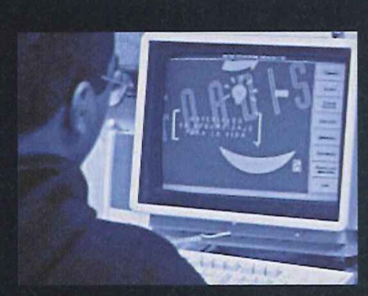
Pero como la ignorancia no es buena, *PlanetStation* ha enviado a dos sagaces reporteros... bueno, a dos reporteros a secas para asistir a sendos doblajes de juegos. Todo ello para acercarte lo que podríamos haber titulado "El desconocido mundo del doblaje de videojuegos", que estamos intentando vender al canal National Geographic sin mucha suerte por el momento...



Como veis, para ser técnicos de sonido hay que tocar más botones que un ascensorista...

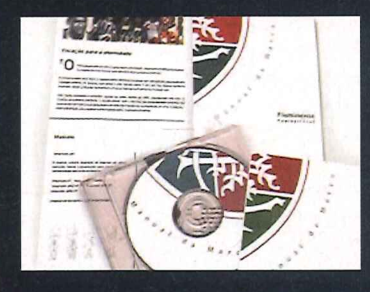
El doblaje de un videojuego paso a paso

1 El equipo de programación encarga una serie más o menos larga de archivos de voz (frases, diálogos cortos o exclamaciones) al equipo de dobladores original. Normalmente supervisan el trabajo directamente, ya que las voces grabadas les son imprescindibles en la mayoría de los casos para después programar el movimiento de los personajes en las escenas. Y es que precisan cuadrar sus movimientos, especialmente los de la boca con las sílabas labiales, para que el resultado sea lo más realista posible. A veces el proceso es inverso, y los dobladores originales doblan unos personajes ya creados y con movimiento, lo que a veces provoca que las versiones originales también tengan problemas de coherencia entre lo que oímos y las gesticulaciones de los personajes.





2 La delegación de la compañía en España recibe el material necesario para el doblaje, que como mínimo consta de las voces originales y su transcripción. A veces se acompaña con información escrita sobre el contexto en el que se dice cada frase y algunas imágenes o cinemáticas del juego. La compañía encarga un presupuesto, la traducción y adaptación al estudio de doblaje. En otros casos la traducción y adaptación se hace en una tercera empresa.



3 Un equipo traduce los textos y los adapta para que una vez leídos tengan una duración similar al corte de voz original. Una vez terminada la traducción el director del doblaje supervisa ese trabajo y se encarga de seleccionar los actores más adecuados para cada personaje. Una vez elaborado el presupuesto y calculado el plazo de días necesario para llevar a cabo todo el proceso se envía a la compañía editora del juego que en muchas ocasiones recorta gastos y el plazo de días para el doblaje, tema que, como os podréis imaginar, pone de muy buen humor a los responsables de la empresa de doblaje.



4 Se convocan a los actores de doblaje y se inicia el proceso de grabación. El actor escucha la frase en versión original unas cuantas veces y a continuación graba la versión doblada intentando mantener el tono y ajustando sobretodo la duración. El técnico de sonido añade, si es necesario, los efectos que pueda tener la voz original (por ejemplo reverberación o distorsión). Todo este proceso es coordinado por el director de doblaje. En la práctica totalidad de juegos no se dobla nunca sobre ningún tipo de cinemática del juego, tal y como sí se hace con el cine o la televisión.





5 Todos los archivos con los cortes de voz son devueltos a la compañía, que los remite a los programadores para que los implementen en el juego.

Doblaje Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy



Es un día soleado y caluroso en Madrid. Sofocado y sudoroso recorro por fin el último tramo de escaleras que me separa de DL Multimedia, una empresa española pionera en el doblaje y localización de videojuegos con más de seis años de experiencia a sus espaldas. Compruebo que no soy el único sofocado y sudoroso, pues dos obreros cruzan el recibidor resoplando con un pesado panel. Como me explica más tarde Tino Martín, presidente de la empresa, están ampliando las instalaciones, que ya se quedan pequeñas para albergar al equipo compuesto por 28 trabajadores y más de 80 colaboradores. **"Esto será el bar, y aquí habrá un *solarium.* No sabes cómo les gusta a los japoneses".**

La empresa no se dedica sólo al doblaje. Es completamente autónoma y desarrolla videojuegos, demos e incluso páginas web y televisión interactiva en todos los idiomas. Bajando por unas escaleras de caracol oigo un alarido. Parece que algún obrero va a salir del trabajo antes de tiempo, pero no, es César Díaz, que en esos momentos se encuentra grabando algunos de los gritos que pronto oiremos en *Jedi Knight.*. Me quedo observando un rato su trabajo.



"¡A ver, ¿dónde está ese doblador graciosillo que me hace hablar como Chiquito de la Calzada?! ¡Que no se esconda!"

Se encuentra en el interior de una cabina insonorizada, frente a un micrófono y un atril, y con unos grandes auriculares en la cabeza. Cada diez segundos, y siguiendo órdenes del director pronuncia una frase. Puede repetirla dos o tres veces, hasta cuadrarla con la original. Le espera una larga jornada de trabajo, pues en este juego deberá doblar a tres personajes diferentes.

En un descanso conseguimos reunirnos Tino Martín, presidente de DL Multimedia; César Díaz, actor de doblaje; y Carmen Gambín, productora, directora y dobladora de la empresa.

Lo primero de lo que hablamos es del proceso de doblaje de un videojuego. Y parece que es un poco más complejo que lo que hacían en *El Informal.* **"Nosotros tenemos en la mayoría de los casos las manos atadas. Hay que hacer algo aceptable en un tiempo récord, por lo que el producto sale lo mejor que puede salir"** comenta Tino. Ingenuamente les había comentado momentos antes la abismal diferencia entre las versiones en inglés y en castellano de *Splinter Cell*, sin saber ese doblaje había sido cosa de ellos. **"Ya, pero Michael Ironside (la voz de Sam Fisher en la versión inglesa) y sus técnicos tuvieron cuatro meses y todos los materiales para trabajar. Nosotros tuvimos una semana y no recibimos siquiera una secuencia de video".** Ante mi sorpresa, Carmen completa, **"en el 90 por ciento de los casos trabajamos así. Recibimos sólo el texto en inglés y su traducción. Y así es difícil situar muchas veces el contexto. Ten en cuenta que en el doblaje de videojuegos no existe el diálogo. Todo se graba por separado".**

En un juego puede haber hasta 6000 archivos diferentes que los técnicos tienen que limpiar

En un juego puede haber hasta 6.000 archivos diferentes que, una vez grabados, los técnicos tendrán que limpiar, renombrar y añadir los diferentes efectos. **"Una vez, nos quedamos aquí más de tres días completos. Nuestro familiares nos iban trayendo ropa limpia y algo de comida. Fue un infierno"** relata Carmen. **"Está claro que esto te tiene que gustar, porque si no, lo dejas a los dos días"** completa César, que también nos habla de cuando el presupuesto está ajustado y un mismo actor dobla a varios personajes: **"En una ocasión tuve que hacer a diez. Y es imposible hacer diez voces diferentes, por lo que al final algunos hablaban de una forma sospechosamente parecida".**

Todos ellos coinciden en que, en España y en otros muchos países, se trabaja con muy poco tiempo, por lo que a veces hasta a ellos mismos les sorprende que el resultado sea bueno. **"Ahora están saliendo muchas empresas nuevas, pero la mayoría están teniendo problemas. Y es lógico,porque no es fácil contar con buenos profesionales y porque muchas veces los Jefes de Proyecto te vuelven loco"**, nos cuenta Tino.

En ese sentido, todos coinciden en que el ambiente de trabajo y la capacidad del director es fundamental, porque de lo contrario el ambiente se haría insoportable. Y damos por concluida la reunión, mientras Carmen recuerda a *Adibú*, un programa infantil (quién lo diría) recordado como el doblaje más pesado que tuvieron que afrontar. Será porque Jesús Gil aún no ha sacado videojuego...





Eduard Farelo, la voz de Vaughn en *Alias*, Gary Dourdan en *CSI* y Gollum en *Las Dos Torres*.



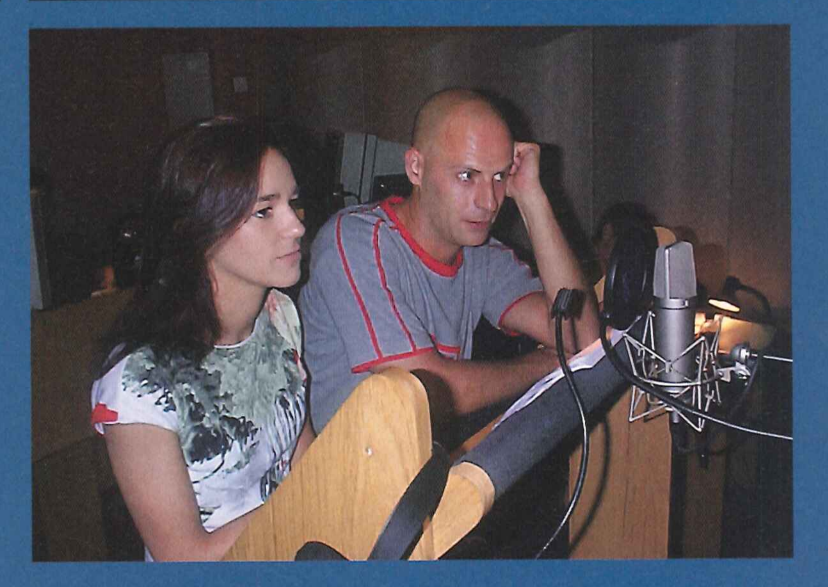
Parece el piloto de un avión, pero es el técnico de sonido ante las mesas de mezclas.

Doblaje de Alias

Finales de junio junto a la estación de Sants de Barcelona. En una estrecha calle se encuentra el Estudio 103, uno de los estudios de doblaje más prestigiosos de nuestro país. Parece mentira que tras la puerta de lo que parece una oficina más, se encuentre el lugar en el que muchos de los sueños de Hollywood toman forma en nuestro idioma. Por aquí han pasado un montón de personas, la mayoría de ellas completamente anónimas, pero que cuando abren la boca te recuerdan rápidamente a alguna película, a algún actor o a alguna actriz. En este estudio se han doblado centenares de películas y series de televisión. Uno de sus trabajos actuales es el doblaje de *Alias*, la serie que podemos ver en Telecinco y el canal AXN. Su videojuego, de próxima aparición, tendrá las voces originales de los actores de la serie, por lo que el doblaje del videojuego en España tendrá también las mismas voces que les dan vida en la serie que podemos ver en nuestro país. La casa es grande y no repara en gastos.

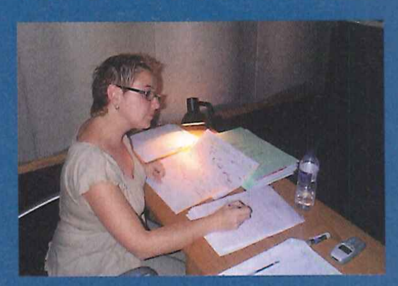
Tras llegar a la recepción nos presentan a Nuria Trifol, una atractiva joven que es la voz de Jennifer Garner en *Alias*. **"Doblar un videojuego es bastante más sencillo que doblar cine o televisión. Como únicamente disponemos de la voz original y de la traducción, sólo tenemos que limitarnos a imitar el tono y sobre todo la duración"**. Nuria trabaja especialmente en el doblaje de cine y televisión. Ella, pese a su juventud, ha sido la voz también de una gran cantidad de actrices en los 15 años que lleva en la profesión. Pero no es su primer videojuego. **"He doblado ya bastantes videojuegos, por ejemplo *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos* y *Star Wars*"**. Nuria nos cuenta también que el doblaje de un juego suele durar de 3 a 4 horas, aunque depende mucho del número de archivos a doblar. **"Por ejemplo en *Alias* he realizado 220 archivos. Nunca había hecho tantos para un mismo juego, aunque la mayoría eran frases cortas y hemos ido bastante rápido"**.

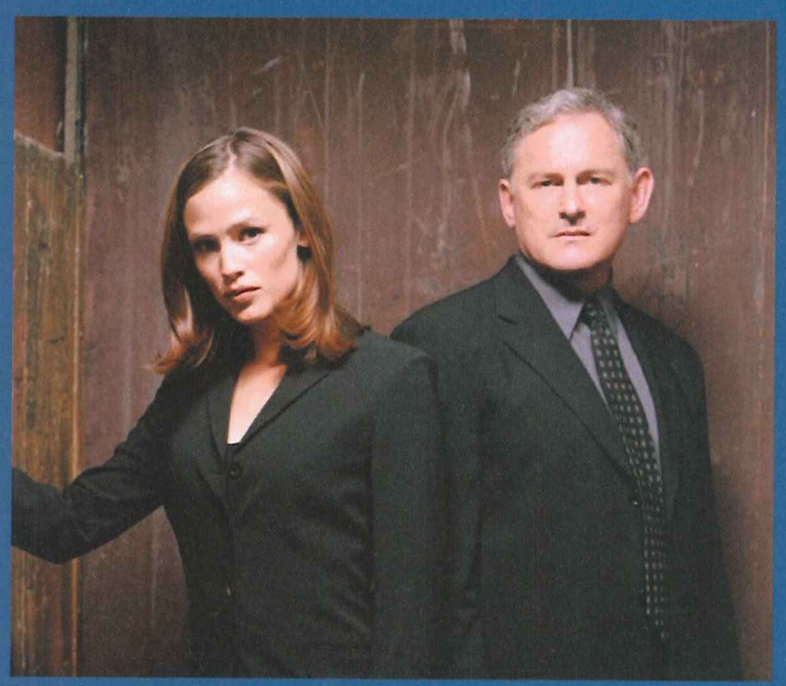
Al poco rato conocemos a Lola Oria, la directora de doblaje del videojuego *Alias* y también codirectora junto con César Martínez del doblaje de la serie. **"No te dan nada. Sólo la traducción y una breve nota explicativa en inglés de lo que está pasando. Te tienes que basar únicamente en la voz original. Es lo más habitual en el doblaje de interactivos"**. Lola y Nuria nos cuentan también una *curiosidad* :**"El director de doblaje normalmente adapta los textos que envía el traductor, y tiene una cierta libertad para realizar ligeros retoques en los diálogos. Pero hay empresas, como Disney, que no te dejan tocar ni una coma, por lo que te tienes que limitar a hacer lo que te dicen"**.



En pocos minutos la sala en la que estamos, con las típicas máquinas de bebida, se ha llenado con los actores convocados para el día de hoy. El ambiente es muy distendido y mientras el primero de los actores se dirige a realizar sus frases del día, escuchamos como se recrimina bromeando a uno de los actores*:* **"Dicen que para doblar tienes que tener disciplina y nunca llegar resacoso a la convocatoria, pero tú no haces demasiado caso..."**. Menos mal, creíamos que este problema lo tenían sólo los redactores de revistas de videojuegos.

Como el tiempo apremia entramos en la sala de doblaje justo cuando Juan Jose Serrano, conocido entre sus colegas como J.J., finaliza el doblaje del Agente Marshall. A los pocos minutos llega Eduard Farelo, la voz de Michael Vartan, el agente Vaughn de *Alias*. Es el momento de iniciar la sesión junto con Nuria y Lola en la mesa de dirección. ¡Silencio en la sala!





Cuando Sydney habla con su padre, el hombre es todo oídos (pero todo, todo)...



El casting completo de *Alias*, todos *mu* serios porque son espías y gente *impoltante*.

Alias, la serie

Sydney Bristow es una joven universitaria que combina sus estudios en la universidad con un peculiar trabajo. Tras dejar una mañana llena de profesores, libros y asignaturas, trabaja para una agencia de espionaje llamada SD-6, que en principio colabora con el Gobierno de los EE.UU. Cerca ya del día de su boda con su novio de toda la vida, decide contarle su doble vida (aquello de ser sincero con la pareja, ¡pobre infeliz!). Desgraciadamente esta confesión no gustará demasiado a sus jefes que no dudan ni un momento en asesinar a su futuro marido. Por si fuera poco, Sydney descubrirá que SD-6 no sólo no trabaja para la CIA como ella pensaba, sino que encima están conspirando contra el país que ella creía estar defendiendo. Y para complicar aún más el argumento, también descubrirá que su odiado (hasta el momento) padre es también un espía del SD-6.

Así que la bella protagonista de *Alias*, lejos de tomar el fácil camino de cambiar de trabajo, ciudad e incluso país, decide complicarse la existencia convirtiéndose en una persona con triple vida. Llevará una vida personal en la que no muestra su trabajo real, trabajará en SD-6 para obtener toda la información posible y colaborará activamente con la CIA para lograr la eliminación de este corpúsculo que amenaza su país (a lo mejor Bush la canoniza).

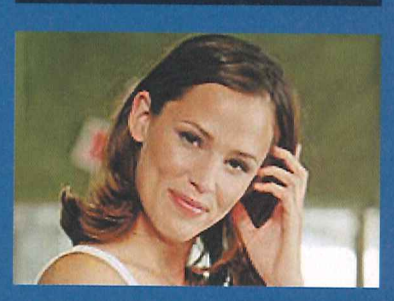
Sydney descubre que el SD-6 no sólo no trabaja para la CIA, sino que conspira contra los USA

Alias está protagonizada en sus papeles principales por Jennifer Garner (Sydney A. Bristow), Michael Vartan (Agente Michael Vaughn), Ron Rifkin (Arvin Sloane), Bradley Cooper (Will Tippin), Carl Lumbly (Agente Marcus R.Dixon), Merrin Dungey (Francine Calfo), Victor Garber (Agente Jack Donahue Bristow) y Kevin Weisman (Agente Marshall Flinkman). La serie fue creada por J.J. Abrams, un personaje con amplia experiencia en el mundo de la televisión (creó, por ejemplo, *Felicity*) y con algunas incursiones en el mundo del cine. La serie ha sido un éxito rotundo en los Estados Unidos, ha conseguido varias nominaciones a diferentes premios y su bella protagonista obtuvo un Globo de Oro el pasado año a la mejor actriz dramática en una serie de televisión.

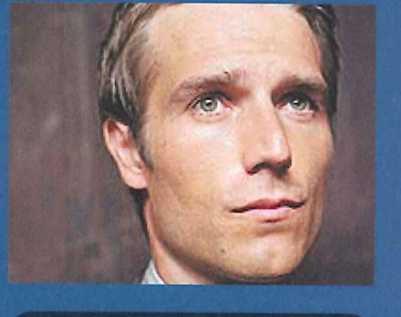




Aquí arriba vemos a Sidney con sus dos progenitores... una familia con más secretos que el salpicadero del Coche Fantástico.







Tres imágenes de un mismo personaje

Sydney tienen una triple vida y también una triple personalidad. Por un lado es Jennifer Garner, la actriz protagonista en la serie. Pero también tiene su versión poligonal y otra personalidad que le imprime la voz de Nuria Trifón en el doblaje en castellano de la serie.





Alias, el juego

La versión en videojuego de la serie de televisión será, cómo no, un juego de acción en tercera persona, ya que en la serie de televisión Sydney tiene bastante tendencia a resolver algunos de sus problemas a base de una cierta dosis de violencia. ¡Qué dura es la existencia del espía con triple vida! El sistema de combate permitirá que nuestra bella protagonista luche con varios enemigos a la vez en combate cuerpo a cuerpo.

Para cumplir sus misiones, Sydney no sólo hará uso de sus altos conocimientos en artes marciales, ya que el juego contará con un montón de objetos para utilizar, desde armas a artículos de última tecnología que le ayuden a superar los muchos problemas que le acechan. Además las misiones se extenderán por diferentes localizaciones de todo el mundo.

Otra característica interesante del juego será la combinación de diferentes tipos de misión, desde las de acción extrema (con más mamporros que en una película de Bud Spencer), hasta las misiones con un tiempo límite para cumplirlas (en las que correrás más que Saddam Hussein en la sexta avenida de Nueva York), pasando por misiones de espionaje en las que el sigilo y la discreción serán vitales.

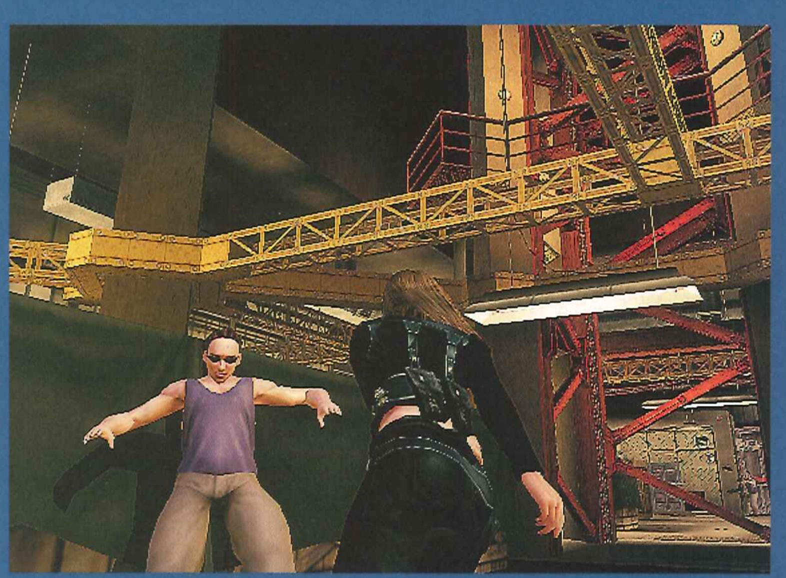
Contaremos con un montón de objetos para usar, desde armas a artículos de última tecnología

El apartado gráfico, a tenor de lo que hasta ahora hemos visto, muestra un aspecto increíble, con un modelado excelente de los personajes y una gran calidad en los decorados. Verlo en movimiento es una auténtica delicia, ya que transmite toda la esencia de los buenos juegos de acción.

Todo el argumento del juego ha sido escrito y supervisado por el equipo de guionistas de la serie, lo que garantiza la calidad de un juego que esperamos con muchas ganas.



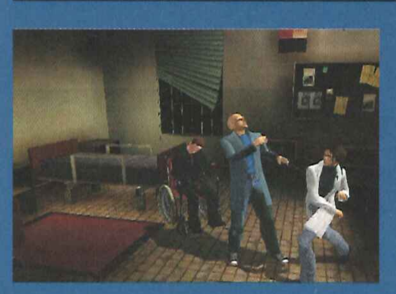
Hay que evitar a ese malo... si puedes apartar la vista del escote de Sidney.



La falta de presupuestos para decorados provoca estas cosas: luego se ve la tramoya.



"Hola bonita, ¿bailas?" "Sí, sí que bailo, pero ahora mismo le patearé el culo, amiguete"



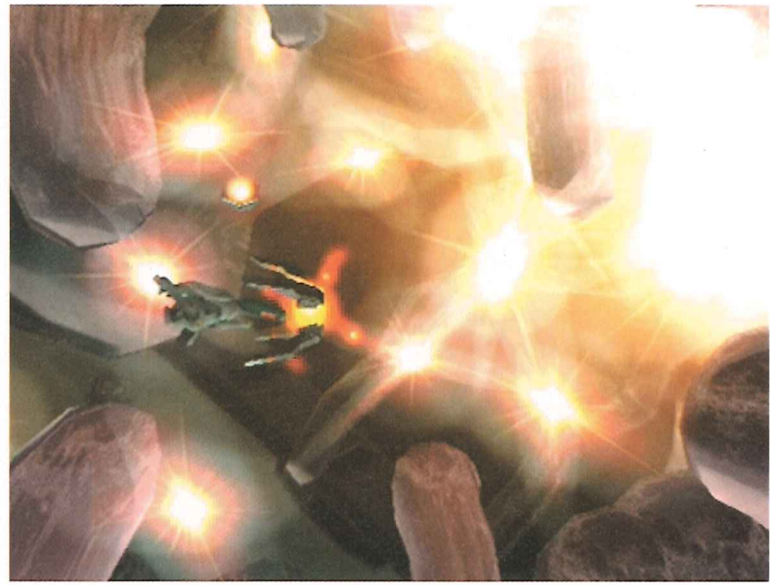




Naves que nunca pasan de moda

R-Type Final

Uno de los primeros géneros de los videojuegos fue el de los arcades de naves; y uno de sus títulos más importantes fue *R-Type*. Irem nos ha preparado un nuevo episodio de esta saga que promete muchas sorpresas



Una de dos, o el piloto se ha tomado algo raro, o el enemigo de final de fase esta explotando

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Irem**
Editor **Irem**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Por determinar**

El tiempo nos ha demostrado que hay tres formas de reverdecer los laureles de las viejas sagas: por un lado, se puede volver a sacar otra vez un título con pocos retoques para seguir exprimiendo su comercialidad como ha ocurrido con la saga *Final Fantasy*. Por otro lado se puede hacer algo totalmente distinto, que del juego clásico sólo tenga el nombre; como lo que Sega hizo con su *Shinobi*.

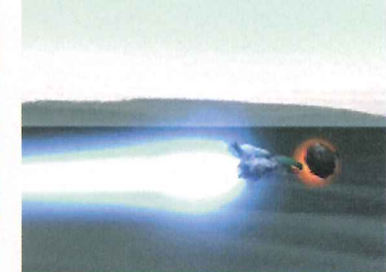
Irem ha creado un *shooter* que se juega en dos dimensiones pero que cuenta con fondos poligonales

Pero también hay una tercera posibilidad mucho más arriesgada que consiste en hacer un juego con una jugabilidad del pasado, pero que a nivel técnico aproveche toda la potencia de una consola de última generación.

Ése fue el sistema utilizado por Konami en *Contra: Shattered Soldier*, y es el que los chicos de Irem han escogido para su nueva entrega de la legendaria saga de matamarcianos.

Y es que Irem ha creado un *shooter* que se juega en dos dimensiones pero que cuenta con unos fondos poligonales que permiten hacer toda clase de virguerías. Por ejemplo, nada más empezar nos encontraremos con que la pantalla empieza a girar, los decorados se mueven en todos los



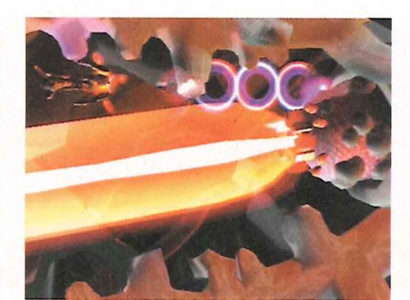


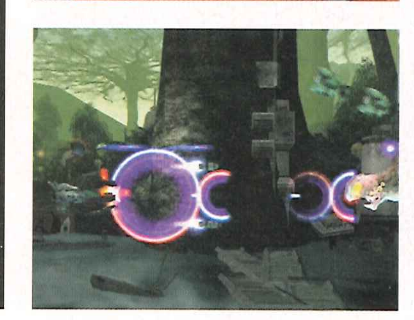


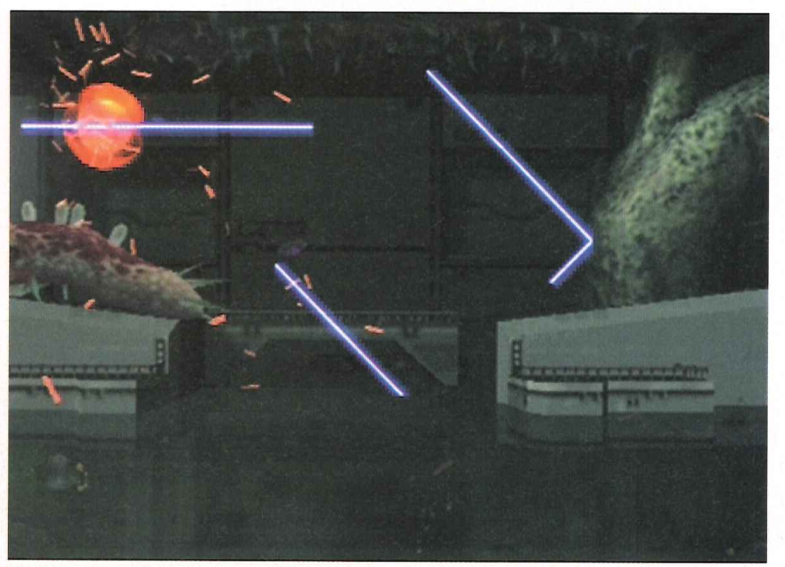




Os presentamos a la estrella de *R-Type*, la nave R-9. Con el paso del tiempo ha habido tantos modelos y de tantas formas y colores que los programadores se van a permitir el lujo de incluir ¡cincuenta naves! la mayoría de ellas desbloqueables... Aunque lo cierto es que han hecho trampa, porque algunas de esas naves son de otros juegos míticos de Irem como *Mr Heli* o *Image Fight*.







En *R-Type final* los enemigos orgánicos abundan como los mecánicos. Y son igual de grandes



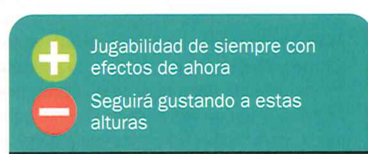
Eso de la foto no es la carpa de un circo, es un enemigo del tipo "ocupo toda la pantalla"

ejes posibles e incluso acabamos luchando contra los enemigos boca abajo. No, queridos lectores, no nos hemos tomado nada raro (aunque algún redactor de la *Planet* duerma con la petaca debajo de la almohada, seguimos haciendo los artículos en un estado medianamente aceptable). Ese efecto tan vertiginoso sirve para dar una sensación de movimiento en diversos planos jamás vista en un juego de este tipo, que permite que nuestra visión de un enemigo pase de perspectiva superior a lateral en un santiamén . A esto se añaden unos juegos de luces y partículas de lo más espectaculares, entre los que destaca el efecto de agua: nuestra nave dejará estela en el líquido elemento, y en ocasiones incluso tendrá que sumergirse a lo submarino para superar los obstáculos de una fase. El resultado es un juego que unirá a la diversión de clásica un acabado técnico digno de quitar el hipo.

El resultado es un juego que unirá a la diversión de toda la vida un acabado técnico excelente

Pero que no se preocupen los fans de toda la vida, porque el juego ofrece todo lo que se busca en un *R-Type*: enemigos de todas las formas, tamaños y colores, una dificultad de ésas que desesperan al más santo y todos los tipos de armas que vuestra enfermiza imaginación pueda haber deseado. Id desempolvando el casco de piloto.





+ Jugabilidad de siempre con efectos de ahora
- Seguirá gustando a estas alturas

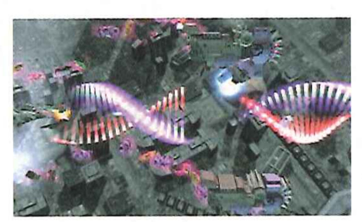






Luces de todo tipo, enemigos de todos los tamaños... resumiendo, como suele pasar, uno acaba sin saber dónde esta la nave





Historias de la pre-historia

La verdad es que no ha habido tantos *R-Type* como uno tiende a pensar. Lo cierto es que títulos nuevos (con una historia diferente) sólo ha habido cinco. Pero teniendo en cuenta que existieron entregas como *Super R-Type* (reedición del *R-Type* para Super Nintendo) o *R-Types* (título aparecido en PSX, que contenía el primer y segundo episodio) la confusión es más que normal:



R-Type (1987)

El primero y más celebre, narraba las batalla de la nave experimental R-9 contra el malvado imperio Bydo, un reino de seres biomecánicos que evidentemente eran más malos que la tiña. El tamaño al que llegaban algunos *sprites*, como el que tenéis al lado, lo hizo muy célebre.



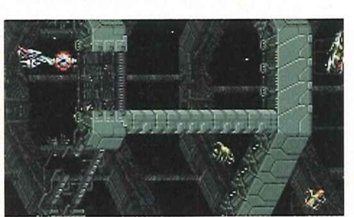
R-Type II (1988)

Pese a la victoria de la R-9 contra su ejército, el imperio Bydo consiguió huir a otra dimensión y regenerarse. En lugar de quedarse tranquilitos, volvieron para ser aniquilados de nuevo por una versión mejorada de la R-9



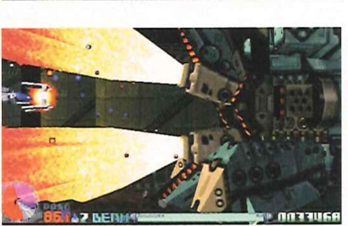
R-Type Leo (1991)

La raza humana emprende el "Paradise Plan" un proyecto que tiene como objetivo crear un mundo biomecánico. Pero el ordenador encargado del proyecto se vuelve loco por las maquinaciones del imperio Bydo.



R-Type III (1994)

Los chicos del imperio Bydo vuelven a irse a otra dimensión a curar sus heridas y a volver más fuertes que nunca. Ante tan original amenaza, la Tierra recurre a la original solución de enviar al R-9. Total, para que matarse a pensar en otra cosa.



R-Type Delta (2000)

Tras su última batalla, el R-9 "Arrowhead" es retirado de la circulación, pero cuando los sistemas eléctricos de la Tierra se vuelven locos, los científicos envían al experimental R-9 Delta a arreglar las cosas.

Minis blindados

The Italian Job

El mundo de los videojuegos empieza a regirse por el marketing y la comercialidad casi tanto como su "hermanito mayor" el cine. Prueba de ello es este título de Climax, que se basa en el *remake* de una película de 1969 que ya tuvo su juego para PS One... ¿Complicado, no?

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Climax**
Editor **SCI**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Septiembre 2003**

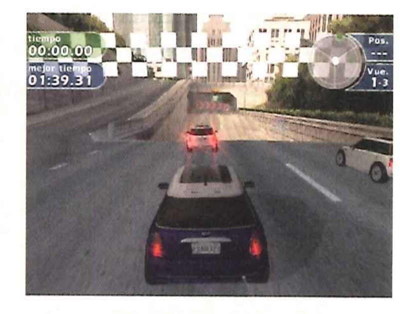
Charlie Croker es un ladrón de guante blanco que ha disfrutado de una provechosísima vida criminal. Como fin de fiesta, él y sus compañeros deciden robar en Venecia un cargamento de oro que les hará ricos para siempre. Pero claro, con lo que los pobres no contaban era con la traición de Steve, uno de los hombres de mayor confianza de Charlie que además, no contento con irse con todo el oro, mata por el camino al experto en cajas fuertes. Qué casualidad, ¿por qué en las películas el traidor siempre es el mejor amigo de uno?. Como queda muy feo eso de dejarse traicionar, Charlie y sus hombres seguirán a su antiguo camarada hasta Los Angeles para recuperar lo que es suyo, utilizando para tan delicada misión uno de los vehículos más robustos, potentes y aerodinámicos que jamás creó la industria automovilística: unos poderosos... ¿¡minis!?

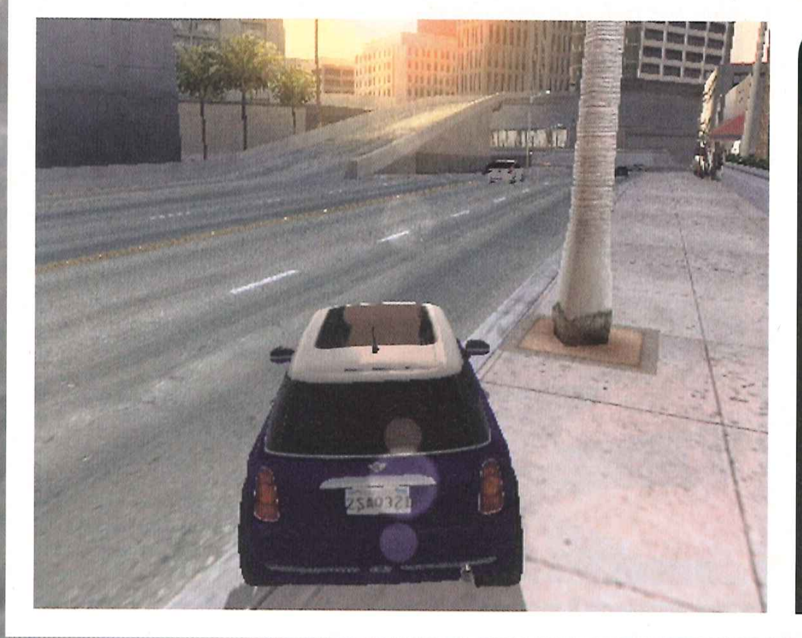
Dicho de esta manera, la trama de la película (y por tanto del juego) no parece nada del otro mundo... claro que si a eso añadimos que Charlie es el antiguo modelo de ropa interior Mark Wahlberg, que a Steve lo interpreta Edward Norton y que para culminar la función la guapa (qué decimos guapa, ¡preciosísima!) Charlize Theron también anda por ahí suelta, pues la película sube muchos enteros aunque







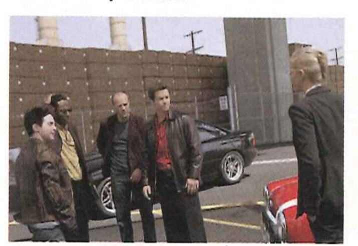




Cualquier tiempo pasado nos parece mejor

En 1969 el inefable Michael Caine protagonizo la primera versión de *The Italian Job*. Las principales diferencias entre una aquella película y la que este año protagonizaron los bellezones Mark Wahlberg y Charlize Theron son: A- más efectos especiales por minuto de película y B- Que la segunda entrega de "italiana" sólo tiene la escena inicial, porque inmediatamente la trama se va a Los Ángeles. Aunque sea todo un detalle que se mantenga el protagonismo de los minis, esta redacción se inclina a pensar que esos coches enanos corriendo a toda velocidad por las calles de Los Ángeles en el año 2003 pueden resultar de un hortera insoportable. Ya veremos cuando se estrene la película...







He aquí la principal virtud de un mini: casi nunca hay problemas de aparcamiento

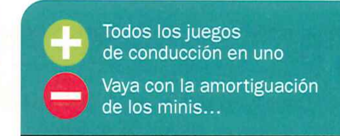
sólo sea para regalarse la vista. Desgraciadamente, los pobres jugones no vamos a poder contar con las recreaciones virtuales de los actores, y lo único que vamos a poder contemplar son unas versiones exactísimas... de los minis. ¿No os empiezan a dar rabia los cochecitos?

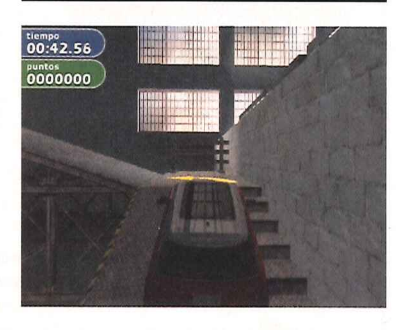
La principal virtud de este juego serán los múltiples modos de conducción con que contará

Con semejante punto de partida, los programadores han hecho lo más fácil: crear un arcade de conducción a lo *Driver*, lleno de persecuciones, derrapadas y saltos espectaculares que nuestros minis virtuales soportan a la perfección (cosa que nadie se cree de los vehículos de verdad, para qué nos vamos a engañar). La principal virtud del juego serán los múltiples modos con que contará, además de los típicos circuitos y vehículos desbloqueables con los que nos obsequian todos los títulos de conducción desde que un tal *Gran Turismo* apareciera allá por 1999. Queda por ver si la variedad de las misiones y objetivos del juego serán suficientes para acercarse a los grandes títulos del género.

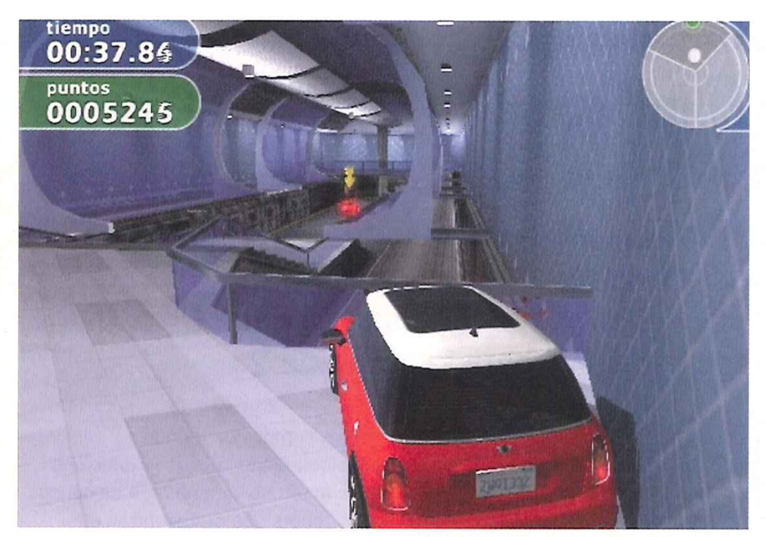








Seguramente un Ferrari adorna más que este coche, pero desde luego sería incapaz de tomar esa curva de ahí delante.



Modos de conducción "variaditos"

A *The Italian Job* se le podrá reprochar su poca originalidad, o incluso hacernos conducir unos coches ridículos y anticuados, pero desde luego, no se puede decir que el juego no sea variado: estos son los cuatro modos a los que podemos jugar:



Historia

Como si de un *Grand Theft Auto* sin fases como peatón se tratará, debemos cumplir una serie de misiones de lo más raritas, que van desde recoger paquetes a ganar carreras, pasando por conseguir vehículos estrafalarios



Circuitos de carreras

Como seguramente ya habréis deducido se basa en... ganar carreras. En este modo, el juego se acerca bastante a los arcades a lo *BurnOut*, ya que lo más importante es esquivar el tráfico y pisar el pedal a tope.



Contrarreloj

Lo mismo que el anterior, pero sin rivales que nos intenten usurpar la gloria. De todas formas, os podemos asegurar que el tráfico y los obstáculos de las diversas zonas son suficientes como para pasar un rato la mar de entretenido.



Circuitos de Acrobacias

Consiste en ir superando diversos obstáculos como si de un *trial* para Minis se tratara. Es lo más original que contiene el juego, básicamente porque obliga a pisar el freno mucho más que el acelerador. Algo rarísimo, vamos.



Conducción libre

Para los que no se consideren preparados para los modos competitivos, *The Italian Job* contiene este modo pensado para poder recorrer los distintos escenarios a nuestro aire, sin otra preocupación que admirar el paisaje

Combates a *mecha* limpio

Virtual On Marz

Contradiciendo a los que pensaban que los *mechas* se terminaban en *Z.O.E.* y *Armored Core*, Sega recupera su saga *Virtual On* con un juego exclusivo para PlayStation 2

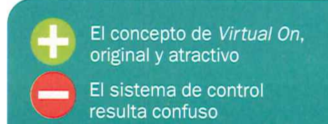
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Hitmaker**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Por determinar**

En lugar de realizar otro *beat'em-up* puro y duro en el que emular a un grupo de antidisturbios en una manifestación pacifista (*caneando* a todo el que se te ponga delante, en pocas palabras), los programadores de Hitmaker han querido darle un mayor peso argumental a este capítulo de la serie, para lo que han creado el llamado Dramatic Mode. En él, a la manera de un *Armored Core* cualquiera, deberemos cumplir unas determinadas misiones que ¡oh casualidad! principalmente consisten en acabar con otros *mechas*.

Los programadores de Hitmaker han querido darle un mayor peso argumental a este capítulo de la serie

Si las cumplimos iremos desbloqueando nuevos *virtualoides* (sí, con tan hortera nombre se conoce a los robots que protagonizan el juego... como si llamáramos *fifoides* a los futbolistas de los *FIFA*, vamos) que podremos usar tanto para cumplir misiones como para participar en las otras dos modalidades de *Virtual On Marz*: Challenge y Versus. Las dos toman la mecánica del anterior *Virtual On Force* (*beat'em-up* dos contra dos) y la trasladan por primera vez a consola, con la diferencia de que el segundo es un modo multijugador a pantalla partida en el que podemos competir contra un amigo con ganas de caña.

Pero como en todo juego de lucha que se precie una de las claves más importantes es la jugabilidad, y para ello los chicos de Hitmaker han querido reproducir el control clásico de la saga basado en el uso de dos *sticks*, precisamente usando los *sticks* analógicos del DualShock en combinación con los gatillos.





No sabemos qué tienen los japoneses contra los pobres *mechas*, pero no hacen más que juegos en que éstos se dan de piños...







"¿Cómo que no nos cogen para *OT 3*? ¡Pero si nosotros brillamos sobre el escenario!"







A los fans del *manga* y el *anime* quizá les suene el nombre de Katoki Hajime, autor de los diseños de algunos de los *mechas* de *Virtual On Marz* y también creador de robots gigantes bastante famosetes para clásicos de la animación nipona como *Gundam Wing* o *Patlabor 2*.

¡A que te rompo el cuadro de mandos!





Aunque fuera de Japón *Virtual On* no es muy conocida *Virtual On*, ya hace años que ganó el estatus de saga de culto, sobre todo gracias al original sistema de control de sus versiones para *coin-op*, basado en el uso de dos *sticks* de control. El primer juego de la saga, *Virtual On*, llamó la atención por usar la perspectiva en tercera persona pese a ser un *beat'em-up* uno contra uno, característica que se reforzó en esa enorme mejora que fue su secuela *Virtual On Oratorio Tangram*. Más innovador fue *Virtual On Force*, que introdujo una mecánica *tag* en la que el objetivo era eliminar al "líder" del equipo contrario.

PLANETSTATION Y PROEIN SORTEAMOS...

10 PACKS RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Para conseguir uno de los 10 packs del histórico *Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection* formados por una copia del juego y una camiseta exclusiva, sólo tienes que contestar correctamente a la siguiente pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA EL ESPÍA QUE NOS ACOMPAÑA AL PRINCIPIO DEL JUEGO?

A. **AGENT ONE**
B. **POCHOLO**
C. **ELLE HESP-HIA**
D. **ANACLETO, AGENTE SECRETO**

Wolfenstein

¿CÓMO SE LLAMA EL ESPÍA QUE NOS ACOMPAÑA AL PRINCIPIO DEL JUEGO?

A **AGENT ONE** B **POCHOLO**
C **ELL HESP-HIA** D **ANACLETO, AGENTE SECRETO**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______

DIRECCIÓN ______

LOCALIDAD ______

TELÉFONO ______ C.P. ______

E-MAIL ______

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número poniendo *planetcastle*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetcastle.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de septiembre de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 58 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *WOLFENSTEIN* (PLANET 56) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Vuelve Son Goku, vuelve el saiyán

Dragon Ball Z: Budokai 2

La fiebre *Dragon Ball* que está viviendo los Estados Unidos convirtió en un notable éxito el anterior *Budokai*, por lo que Atari y Bandai ya trabajan en una secuela

Plataforma **PS2**
Desarrollador **CyberConnect 2**
Editor **Bandai/Atari**
Distribuidor **Atari**
Lanzamiento **Finales año**

Aunque Dimps, los programadores del primer *Budokai*, empezaron el desarrollo de su secuela, serán finalmente los chicos de CyberConnect 2 (autores de *Silent Bomber* y de la saga *.hack*) los que terminarán el título. Y lo harán intentando acercar más el nuevo juego a la serie que adapta, en parte gracias a los nuevos modelados de los personajes con *cel shading* y también gracias a la inclusión en los combates de esos choques de los ataques energéticos de los combatientes que en su versión televisiva nos dejaba a todos con la boca abierta y los ojos medio ciegos (algo que Bandai ya introdujo en *DBZ Super Butouden 2*).

Por si eso fuera poco, el divertido modo Historia con el que ya contaba *DBZ: Budokai* se verá complementado en su secuela con el curioso Dragon Mode. En él formaremos un equipo de cuatro héroes que deberá enfrentarse a cuatro villanos en la búsqueda de las siete bolas de dragón, moviéndonos a lo largo del mundo mediante casillas a lo *FF Tactics*. Cuando coincidamos con un enemigo, como es natural, deberemos recibirle a lo Bud Spencer (a leches, vamos), y si ganamos se verá obligado a permanecer en esa casilla durante un turno. Desde luego, parece algo digno de jugarse.

En el Dragon Mode formaremos un equipo de cuatro héroes que deberá buscar las siete bolas de dragón

Para acabar de completar el atractivo de *Budokai 2* nos encontraremos con once nuevos personajes, la mayoría provenientes de la saga de Bu (aunque se rumorea que aparecerá Broli como personaje oculto), y podremos usar las cápsulas conseguidas en su antecesor a través de nuestra *memory card*... A ver, los fans de Son Goku, por favor, vayan a buscar un mocho que están poniendo el suelo perdido.

▶ **Gracias a la buena acogida que tuvo entre los fans esa fusión de Krilin y Cell que aparecía en *DBZ: Budokai*, los programadores de Cyberconnect2 han decidido incluir un par más en el modo Historia de *Budokai 2*, en concreto las de Goku y Mr. Satán, y las de Yamcha y Ten Shin Han.**



El Dragon Mode y las mejoras gráficas

Tanto *beat'em-up* de la serie ya cansa



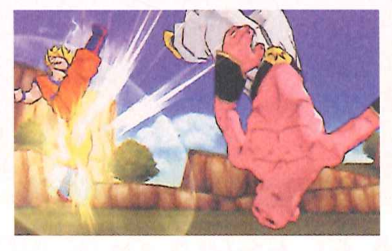
Aquí vemos a Bu intentando aprovechar los rayos lumínicos de Goku para ponerse morenito bajo los sobacos...



Aquí tenemos al famoso Son Goku, el único hombre que se peina con un sacapuntas.









Toriyama se parodia a sí mismo





Si bien ya habíamos disfrutado de parodias de las aventuras de Goku y compañía tan impagables como la cañí *Dragon Fall*, lo que no esperábamos es que el mismísimo Akira Toriyama se dedicara a reírse de su propia obra. Y lo ha hecho con dos historias cortas, *Neko Majin* y *Neko Majin Z*. Si bien en la primera apenas había un par de referencias, sobre todo en la pelea del protagonista Neko Majin con un demonio enano, la segunda es abiertamente una parodia de *Dragon Ball*, con el héroe vestido de Goku y un extraterrestre de luna de miel que se convierte ¡¡en supersaiyano!! ¿Llegará algún día a nuestro país?

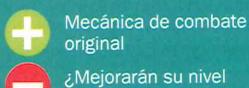
Alter Echo

¡Eso está Echo!

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Outrage**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Otoño**

En *Alter Echo* debemos asumir la personalidad de Nevin, uno de esos héroes que parece vestido por su peor enemigo (o por Ágata Ruiz de la Prada, que no sabemos que es peor) y que, a pesar de ello, tiene moral suficiente como para salvar al mundo de uno de aquellos inventos humanos fuera de control que puede suponer el fin de la Humanidad y catástrofes semejantes. No deja de ser curioso que un argumento tan poco original sea el punto de partida de un juego que busca crearse una personalidad propia y una singularidad marcada gracias a su sistema de combate.

Este título de Outrage mezcla un sistema de combos a lo *Devil May Cry* con la habilidad del protagonista para mutar en tres formas distintas, seleccionables en cualquier momento mediante L1 y R1 (igualito que los cambios de arte marcial de *Mortal Kombat: Deadly Alliance*), lo que permite realizar una amplísima cantidad de combinaciones... por no hablar del "Time Dilate", otro poder del bueno de Nevin que convierte a los enemigos en ítems de un minijuego inspirado en el clásico *Snake* que casi todos llevamos en el móvil, y que nos permite realizar espectaculares ataques combinados con un impresionante fondo fosforito. Muy espectacular, sin duda, pero esperamos que sus desarrolladores lo acompañen de un nivel técnico a su altura, para lo que el título aún necesita bastante trabajo.



+ Mecánica de combate original
− ¿Mejorarán su nivel técnico?



De entre las transformaciones de Nevin, la de "Segurata de Discoteca" es la más terrorífica.





Todo un XGRAn espectáculo

XGRA

Acclaim no quiere que su saga *Extreme G* se vea superada por competidores como *Wipeout* o *F-Zero*, por lo que ha decidido darle un empujón

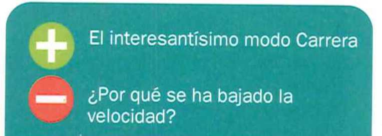
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Acclaim Cheltenham**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **¡Ya!**

Si *XGRA* se llama así y no *XGIV* (como debería haber sido lógicamente, ya que su antecesor era *XGIII*) no es porque los desarrolladores de Acclaim no se sepan los números romanos, sino porque han decidido que el peso de su nuevo título no recaiga sobre las competiciones arcade, sino sobre un nuevo y mejorado modo Carrera.

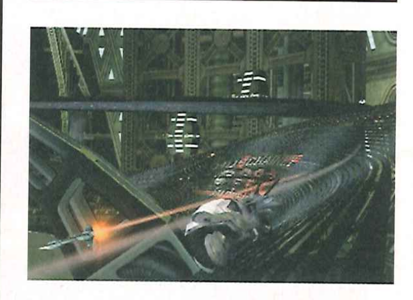
En él asumiremos el papel de un conductor novato que quiere competir en la XGRA o "Extreme Gravity Racing Association" (de ahí el nombre de marras), para lo que tendremos que demostrar nuestra valía antes de poder escoger al equipo de entre los ocho disponibles que más se ajuste a nuestra forma de conducir. De hecho, cual jugador de fútbol con representantes ávidos de dinero, podremos cambiar de equipo cuando nos complazca y las veces que queramos, siempre que eso nos ayude en nuestro viaje relámpago hacia los primeros puestos de la clasificación del campeonato.

Aprovechando esta reorientación de la saga, los programadores también han reajustado la jugabilidad, reduciendo la acongojante celeridad de los vehículos en *XGIII* a cambio de un mayor peso de los ataques con armas de fuego. Para ello no sólo se ha mejorado sensiblemente la detección de impactos de los vehículos, sino que se han ampliado las pistas para mejorar la maniobrabilidad. Es más, ya que se le ha dado más importancia a las armas, ahora con ellas podremos abrir nuevos caminos en los circuitos, mostrándonos un atajo hacia la victoria. Un cambio que puede molestar a los más fanáticos de la saga *Extreme G*, pero que puede atraer a los más escépticos hacia las altas velocidades de otras entregas.

Se ha reducido la celeridad de los vehículos a cambio de un mayor peso de los ataques con armas



Una de las novedades con respecto a *Extreme G3* es el sistema de rivalidad que han implantado los desarrolladores: ahora nuestros enemigos podrán serlo literalmente, especialmente si son de un equipo contrario o si no los hemos tratado demasiado bien... lo que puede repercutir en la salud de nuestro chasis.



Con tanto cohete suelto, seguro que *XGRA* va a ser todo un éxito entre los conductores de tanques del Ejército Americano.



Con estos escenarios tan deprimentes, uno no sabe si intentar ganar o pegarse un tiro.

¡Que parezca un accidente!

Como en todas las profesiones del mundo, en el modo Carrera de *XGRA* tendremos que empezar desde abajo para conseguir meternos en la élite de la competición. Así que no nos va a quedar otro remedio que tragar con todo, acatando al pie de la letra las órdenes que nos den nuestros superiores por sucias que sean. Tranquilos, no es que vayáis a tener que limpiar los retretes de la oficina, pero sí que podéis tener que destrozar la publicidad del *sponsor* de otro equipo o, por qué no, eliminar sibilinamente (y sin que se note mucho qué ha pasado) a algún rival molesto.

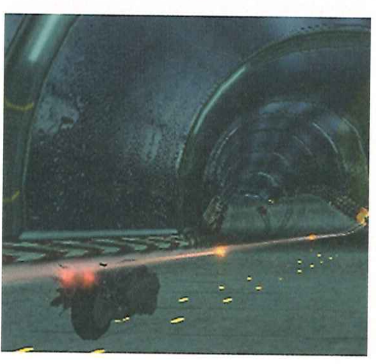








Riiing riiing... "Sí, hola... ¿Señor Katsuhiro Otomo? ¿Cómo? ¿Que nos quiere poner una denuncia por plagio de *Akira*? ¡Qué dice!"





Disney's Xtreme Skate Adventure

Mi primer *Tony Hawk's*

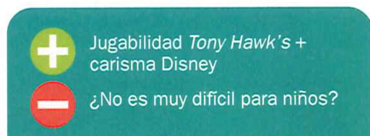
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Toys for Bob**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Por determinar**



Aunque tradicionalmente las versiones videojueguiles de los personajes de Disney han sentido más apego a las plataformas que una *drag queen* con complejo de bajita, parece que los mandamases de la empresa del tío Walt están intentando expandir un poco sus productos. Síntoma de ello es la aparición de títulos deportivos basados en personajes de la casa, como la serie *Disney Sports* de Konami o este *Disney's Xtreme Skate Adventure* que el equipo de Toys for Bob han hecho para Activision.

Un trabajo que no ha debido de ser excesivamente complicado, teniendo en cuenta que los desarrolladores han partido del trabajo realizado por Neversoft en *Tony Hawk's Pro Skater 4*: han tomado su motor gráfico y su mecánica, han cambiado a los *skaters* por personajes salidos de *Toy Story*, *El Rey León* y *Tarzán* (amén de diez niños escogidos en un casting vía web para ser incluidos en versión *cartoon* en el título) y sus habituales escenarios urbanos por decorados inspirados en dichos films.

El resultado es inevitablemente simpático, aunque por mucho que se haya simplificado (ligeramente, para qué nos vamos a engañar) el control de *Tony Hawk's*, aún necesita bastante trabajo para no acabar desesperando a los niños más que un concursante de *Hotel Glam* durante un test para superdotados.







El parto más difícil de Core

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

Extracto del diario de viaje: "Hoy ha sido un día la mar de fructífero. Hemos resuelto por fin el maldito puzzle, sorteado 15 trampas mortales y... ¡sólo hemos muerto 57 veces!"



Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Core Design**
Editor **Eidos Interactive**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

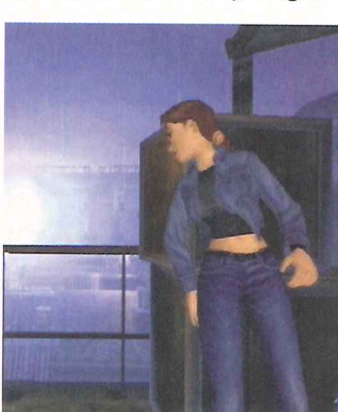
Tras unas merecidas vacaciones de tres años y medio (quién las pillara) Lara Croft vuelve a la carga con energías renovadas y más polígonos que nunca. Tantas ganas teníamos de acompañar a nuestra arqueóloga favorita en su nueva aventura que nos liamos el edredón a la cabeza (es que somos muy frioleros), compramos un cuaderno de viaje y anotamos nuestra experiencias turísticas por el viejo continente.

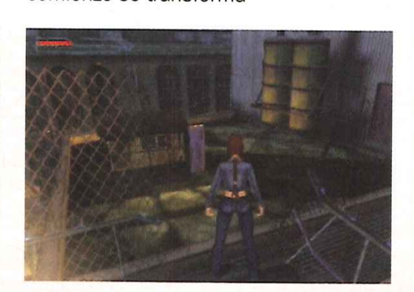
Nuestra primera parada es el apartamento de Von Croy, antiguo mentor de Lara. Llegamos justo el día en que lo asesinan y la protagonista se convierte en la principal sospechosa del crimen. Una manera ideal de comenzar un viaje.

Mientras intentamos conseguir el cuaderno personal del difunto y huimos de la policía parisina también advertimos que el físico de la señorita Croft acusa tan largo periodo de inactividad. Pero gracias al ejercicio pronto volverá a ser la que era e incluso descubrirá habilidades hasta entonces desconocidas.

El físico de Lady Lara acusa el periodo de inactividad, pero pronto volverá a ser la que era

Encontramos refugio en el gueto de la capital francesa donde además demostraremos nuestras habilidades sociales conversando con viejos conocidos de la Redacción: prostitutas, mendigos, macarras y mafiosos. Sin embargo, tan prometedor comienzo se transforma





Lady Croft tendrá que pasearse por algunos de los lugares más lugubres de ciudades como Paris y Praga. Y eso que es aristócrata...

Feliz Navidad

Esta entrega de la saga protagonizada por Lara Croft supone la primera visita de la voluptuosa arqueóloga a la PS2 aunque la 32 bits de Sony "disfrutó" de su presencia en cinco ocasiones, año tras año, con *Tomb Raider* (1996), *Tomb Raider II* (1997), *Tomb Raider III* (1998*), Tomb Raider IV: The Last Revelation* (1999) y *Tomb Raider Chronicles* (2000). Lo curioso del caso es que el lanzamiento de dichos juegos se produjo a finales de año y Lara fue durante dicho lustro un personaje tan navideño como Papá Noel, los Reyes Magos o el recluta del anuncio de turrones El Almendro.






Después de tantos años de saltos imposibles, parece que Lara aún no sabe usar las escaleras.

Lara deberá demostrar que los arqueólogos saben usar la más "moderna" tecnología.

rápidamente en un fiasco porque la aparente libertad de movimientos de la que disfrutamos en París no es real y sólo hay dos caminos a elegir. Es más, en cuanto entramos en el camposanto de Aicard el viaje adquiere una linealidad absoluta.

De paseo por el museo

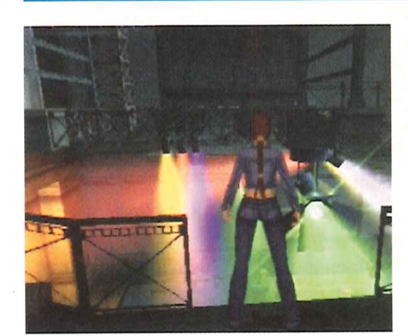
Nos infiltramos con nocturnidad en el museo del Louvre para aumentar nuestros conocimientos culturales ya de por sí muy bastos... mmm... vastos... eeeehhh... ¡cómo se escriba! El lugar es cautivador con todos esos cuadros tan exquisitamente reproducidos, esos guardias de seguridad cuya IA está basada en la de un chorlito y esos puñeteros rayos láseres que parecen tener más inteligencia que los seguratas anteriormente citados. Lo que debería ser una sigilosa visita a lo *Metal Gear* acaba por convertirse en una carnicería porque se pierde menos tiempo acribillando a los vigilantes que retorciéndoles el pescuezo por la espalda.

El periplo por la tumba de los antepasados y la cámara de las estaciones nos recuerdan poderosamente a los anteriores *Tomb Raider*. Un tremendo descenso nos obliga a realizar saltos calculados al milímetro porque, aunque parezca mentira, los *airbags* delanteros de Lara no soportan una caída en picado de 50 metros. Tras deambular durante horas por una sala repleta de puertas llegamos a la conclusión que el lugar es en realidad un megapuzzle aderezado con trampas de ésas que matan... y no de risa precisamente. Con mucha paciencia, unas cuantas brechas en la frente por culpa de los cabezazos contra la pared y mínimas dosis de lógica conseguimos resolver el rompecabezas aunque a día de hoy aún no acabamos de creérnoslo.

La aparente libertad de movimientos de la que disfrutamos en París no es real, y sólo hay dos caminos

El magnífico efecto de los copos de nieve flotando en Praga... ¡no nos permite ver tres un burro! Así, a tientas, llegaremos al Strahov, la base de la sociedad secreta llamada La Cábala. ¡Menudo chiringuito tienen montado!

El laboratorio biológico es más alegre y colorido que Leticia Sabater pero pronto descubrimos que tanto la flora como la fauna que lo habita sienten especial predilección por la carne humana. Aún así nos









El caballo del malo

Kurtis Trent aparece esporádicamente el primer tercio del juego y protagoniza con Lara una espectacular huida del Louvre hasta que podemos controlarlo en tres niveles casi al final del juego: El Sanatorio, Área de Contención y El Regreso de Boaz. El tipo posee tanto poderes adivinatorios como telequinéticos, los puzzles que debe resolver son bastante sencillos y es más lento que las conexiones neuronales de Yola Berrocal.







nos hicimos amigos enseguida. Lástima que nuestro bruto compañero acabara con ellos a tiro limpio. En fin. En el área de contención descubrimos el por qué del nombre: la presencia de un terrible monstruo casi nos provoca un estreñimiento crónico. Por fortuna, Kurtis es un hombre de recursos (escasos, pero alguno tiene) y consigue darle caza.

De nuevo de la mano de Lara nos sumergimos en el laboratorio subacuático. A la chica le sienta muy bien el neopreno pero sus grandes dimensiones torácicas no son proporcionales a su capacidad pulmonar: más de una vez tuvimos que hacerle el boca a boca para nuestro gusto y regocijo. Vaya, a partir de aquí nuestras notas resultan ilegibles por culpa de un inoportuno manchurrón de whisky por lo que no podemos contarte la parte final del juego, con sorpresa incluida... ¡Lástima!

Durante la considerablemente larga

cuesta abandonar sus bonitos jardines: escenarios como éste nos hace mantener algo de fe en los desarrolladores de Core.

En ¿buena compañía?

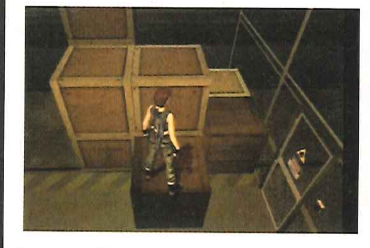
¡Maldición! Lara ha quedado atrapada y debemos acompañar a un tipo llamado Kurtis para buscar una manera de liberarla. Nuestro paso por el sanatorio resulta muy satisfactorio porque sentimos una gran afinidad por unos tipos ataviados con camisas de fuerza y



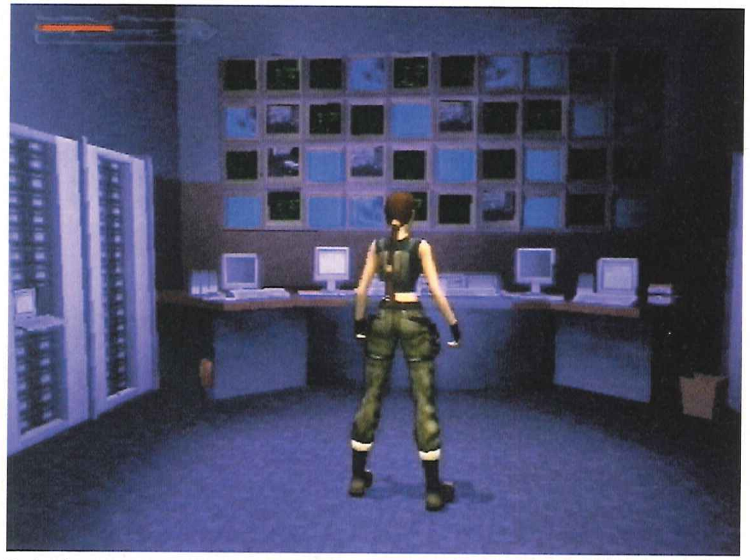
A estas alturas de la vida, ¡quién nos iba a decir que los arqueólogos se meterían a robar!

Condenados puzzles

Los puzzles de diversos estilos y niveles de dificultad, extrema en ocasiones, han sido fundamentales para entender las saga *Tomb Raider* tal y como la conocemos hasta ahora. El salto a la PS2 no ha afectado a este apartado ya que en *El Ángel de la Oscuridad* deberás resolver sencillos rompecabezas en los que tendrás que utilizar códigos numéricos para abrir puertas (lo complicado es encontrar los dichosos códigos) y enigmas más difíciles como el de los símbolos antiguos de la excavación arqueológica o el del reloj de pared del apartamento de Vasiley. Pero la madre de todos los puzzles lo encontrarás en la cámara de las estaciones, un lugar que seguro acaba con la paciencia de más de uno (y de mil).





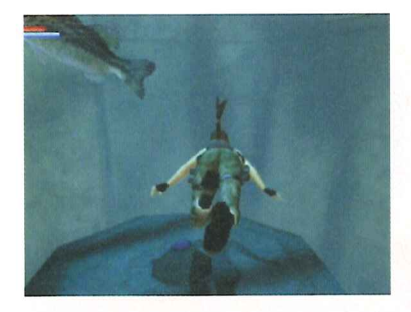


De tumbas a museos y de museos a... ¿Controlar el tráfico? ¡Un momento, soy una heroína!

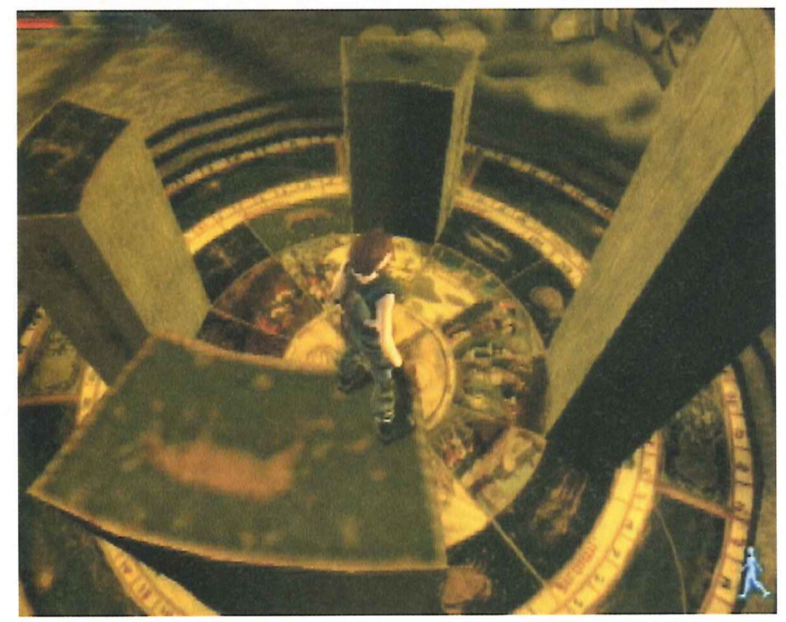


Los puzzles de este juego no son más difíciles de lo normal, pero desde luego se hacen notar...









Los saltos... esa sútil forma de tortura que los chicos de Core refinaron para *Tomb Raider*



No os dejéis engañar por esa pose tan Snake. Pronto vendrá un nuevo salto.

Enemigo mío

Los *final bosses* (o "más malos que las coreografías de Miguel Bossé" según la cuestionable traducción de T-Virus) no abundan en este juego pero haberlos haylos. En contadas ocasiones bastará con usar la fuerza bruta como en el caso del Proto pero la mayoría de veces el enfrentamiento tiene truco y deberás recurrir a la maña, que no es un pistolón de gran calibre. El fantasma de la cámara de las estaciones sería un ejemplo claro pero no el único...





travesía disfrutamos de algunos momentos de reflexión de que queremos compartir contigo: ¿Por qué tras abrir con una patada una puerta la protagonista se queja de no tener una llave para abrir otra igual? ¿Por qué Kurtis utiliza sus poderes telequinéticos para bajar una pesada puerta de metal y es incapaz de abrir de la misma forma otras más ligeras?¿Por qué Kurtis realiza virguerías con su magnífico disco volador aunque no vengan a cuento y el muy egoísta no nos dejó usarlo ni una sola vez (buaaaa)? ¿Por qué la señorita Croft no mete de una vez por todas un paracaídas en su mochila?

Lo que es seguro es que podemos disfrutar de las nuevas aventuras de Lara, pero debemos confesar que esta nueva aventura no ha estado a la altura de lo esperado. Los gráficos son mejores, pero las excelentes animaciones de Lara deja el resto del apartado gráfico varios peldaños por debajo (en especial los videos) salvo honrosas excepciones (el laboratorio biológico por ejemplo). Por otro lado el control no ha mejorado respecto a otras entregas consiguiendo que en ciertos momentos se convierta en nuestro peor enemigo. Quizás para la revolución prometida por sus desarrolladores debamos esperar al próximo *Tomb Raider*, dentro de un año si las ventas así lo quieren.





Los toques roleros
Músicas y voces
La mejora gráfica

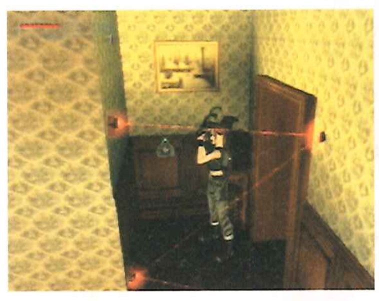


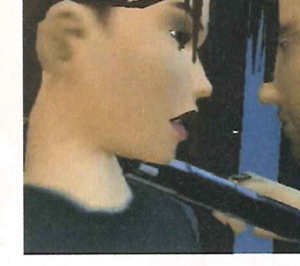
Control muy mejorable
Puzzles complicados
Escasas novedades

Ambientación	8	**7,5**
Gráficos	7	
Jugabilidad	6	
Duración	8	
Vidilla	7,5	



Te gustará si te gustan...
Soul Reaver 2 y ***Primal***









Luchadores virtuales XP

Virtua Fighter 4: Evolution

Ya que la aparición de *Tekken 4* había dejado desfasado a *VF 4* en algunos aspectos, su creador Yu Suzuki ha decidido perfeccionarlo con algunos suculentos cambios

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **AM2**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

Aun así, los cambios que han sido introducidos en este *VF 4: Evolution* no han alterado las principales armas con las que este juego se enfrenta a la popular saga de Namco: una jugabilidad estudiadísima e intachable y una noción de las artes marciales mucho más realista y menos palomitera que la de los *Tekken*. Vamos, que todos aquellos que esperen encontrarse con un Hwoarang con el que machacar más gente que Chuck Norris en un atasco de tráfico se llevarán un chasco, ya que *Evolution* exige un conocimiento medianamente alto de los movimientos del personaje que controlas.

Por fortuna, los programadores de AM2 han corregido uno de los principales defectos de *VF 4* que le hacía perder muchos puntos frente a *Tekken 4*: la brutal cantidad de dientes de sierra con la que contaban sus gráficos (a veces no sabíamos si luchábamos con personas o con cuchillos toledanos de forma humana). En esta nueva versión se ha aplicado *antialiasing* en personajes y fondos, consiguiendo gracias a ello un nivel técnico mucho más depurado y vistoso, más agradable a la vista, a lo que también contribuyen los nuevos efectos climáticos que se han incluido, como gotas de lluvia o pequeños copos de nieve.

Se ha aplicado *antialiasing* en personajes y fondos, consiguiendo un nivel técnico más depurado

Y quizá también para remediar un poco la inferioridad de su número de luchadores con respecto a la serie de Namco (21 de *Tekken 4* frente a 13 de *VF 4*), Yu Suzuki y su equipo han añadido dos luchadores más, Brad Burns y Goh Hinogami. Eso sí, mientras Brad es un combatiente equilibrado y espectacular, en Goh encontramos la vertiente más tradicionalista de *VF*, ya que se trata de un *judoka* pura sangre, más lento que el avance de la carrera musical de Melody



Esto es lo que pasa cuando intentas quitarle el bocata a Holybear: que no ganas para vendas.

¡Al rico polígono!

Debido al décimo aniversario del lanzamiento en Japón del primer *VF*, los chicos de AM2 se han sacado de la manga una versión especial de aquel añejo *beat'em-up* que en algunos países vendrá como regalo junto a *VF 4: Evolution*. Por desgracia España no está entre ellos, así que no podremos disfrutar de estas versiones hechas con cuatro polígonos de todos los luchadores de la serie (incluidas las nuevas incorporaciones de *VF 4* y de *Evolution*), todos con los movimientos y las capacidades que tienen en el último capítulo de la saga. Una auténtica delicia jugable que sólo podremos disfrutar de importación...











Rubia, escote generoso, mirada melancólica... ¡tú vas a ser una luchadora de videojuego!

"Pensaba que este combate iba a ser difícil, pero lo he tenido masK.O."

en los movimientos a distancia, pero infalible cuando se trata de agarres y desvíos a corta distancia.

Superando lo visto

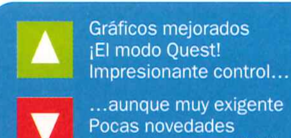
No obstante el añadido más espectacular de *VF 4: Evolution* es la transformación del divertido modo Kumite de su antecesor en la nueva modalidad Quest, que lleva la jugabilidad de aquél a unas cotas de diversión mucho mayores. Así, en lugar de sencillamente ir luchando para subir de nivel, en Quest deberemos participar en torneos organizados por Sega en sus distintos salones recreativos de Japón (obligándonos a conseguir cierta tasa de victorias para ganar el derecho a la participación), otorgándonos dinero y algunos de los 1500 ítems distintos que encontraremos durante el juego.

En Quest deberemos participar en torneos organizados por Sega en distintos salones recreativos de Japón

Por si eso fuera poco los contrincantes no estarán programados según el criterio de los programadores, sino siguiendo las pautas de comportamiento de 500 usuarios de VF.Net (las tarjetas que permitían a los jugones guardar sus estadísticas en la *coin-op* de *VF 4*), además de unos cuantos miembros de AM2, siendo por lo tanto lo más parecido a jugar partidas tradicionales a cuatro manos que hemos podido encontrar hasta ahora en un videojuego.

Eso sí, lo malo es que toda esa diversión quedará un poco ofuscada para los usuarios que tengan que usar *VF 4: Evolution* a 50 Hz, ya que los movimientos de los luchadores están tan ralentizados que si más tarde intentan jugar a 60 Hz puede parecerles que están ante una de esas películas cutres de artes marciales que aceleran los golpes para que éstos parezcan más espectaculares... cuando en realidad ésa es la velocidad óptima para saborear *Evolution* a fondo.

En todo caso *VF 4: Evolution* no deja de ser un caramelito de parte de Yu Suzuki para los fans de su saga de *beat'em-ups*, que estarán encantados de ver mejorado un juego que ya era tremendamente bueno por sí solo... claro que los demás (especialmente los *tekkeneros*) seguramente no encuentren esas mejoras excusa suficiente como para gastarse el dinero en este título.



Gráficos mejorados
¡El modo Quest!
Impresionante control...

...aunque muy exigente
Pocas novedades
Que no juegues a 60 Hz

Ambientación	**9**
Gráficos	**8**
Jugabilidad	**9,5**
Duración	**9**
Vidilla	**9**
Total	**9**

! Te gustará si te gustan... ***Virtua Fighter 4*** y ***Tekken 4***



A pesar de la grandísima jugabilidad que AM2 le ha otorgado a *VF 4: Evolution*, el uso de la cruceta para los movimientos de los luchadores hace que los combates sean un sufrimiento para nuestros pobres deditos. La mejor solución sería que alguien se decidiera a exportar el *stick* oficial del juego que en Japón comercializa Hori... una delicia para los fans de las *coin-op*.











En el modo Arcade nos encontraremos con que, de vez en cuando, aparecerá un cartelito que reza "Mission Mode" y que nos anuncia que deberemos cumplir un objetivo determinado durante el siguiente combate. Si no lo cumplimos no ocurrirá nada especial, pero si lo hacemos podremos conseguir suculentos regalos como dinero o ítems.

Mi cámara y yo

EyeToy: Play

De nuevo la tecnología nos permite experimentar nuevas formas de juego y dar un paso más hacia la realidad virtual. EyeToy nos acerca a una nueva forma de entretenimiento. ¿Te atreves a mover el esqueleto?



Plataforma **PS2**
Género **Party game**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **London Studios**
Editor **SCEE**
Distribuidor **SCEE**
Precio **59,95 euros**

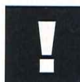
Lo primero que podemos comprobar al conectar este "artefacto" es que el protagonista de verdad es el jugador. Ya no es necesario manejar un personaje que haga de intermediario entre nosotros y el juego. Nosotros somos parte del juego. Este concepto hará muy felices a los más narcisistas o aquellos que se quedaron con las ganas de participar en *Gran Hermano*. Pero también a aquellos que jamás se dignaron a probar un videojuego, porque aseguran que son cosas de niños pequeños o que es una influencia del diablo. La sencillez de la que hace gala el control de todos estos minijuegos permite que cualquier persona, sea un aficionado a los videojuegos o un auténtico neófito de este mundillo, conecte de forma directa con la intuitiva jugabilidad que ofrece EyeToy. Esto es una virtud a la vez que una pega, porque aunque este juego es asequible para todos, también puede resultar demasiado sencillo para los aficionados más curtidos. Por lo que es posible que para este tipo de jugadores la experiencia de *Play* sea sorprendente pero sólo a corto plazo. Eso sí, el modo multijugador puede alargar la vida considerablemente, ya que el juego está concebido para competir. Incluso puede servir para solucionar alguna disputa familiar mediante una competición una contra uno de EyeToy...

Su sencillez permite que cualquier conecte de forma directa con la intuitiva jugabilidad que ofrece EyeToy

▸ **A modo de demostración podremos acceder a 14 tipos de efectos que nos permiten ver a modo de demostración otras posibilidades de EyeToy. Resultan más una curiosidad que un entretenimiento, pero querréis verlos todos. Para activarlos deberemos conseguir batir los récords de los minijuegos.**

- Sencillez en el manejo
- Diversión para toda la familia
- Gráficamente simple

Ambientación	7	**8**
Gráficos	6	
Jugabilidad	8,5	
Duración	7,5	
Vidilla	8	



Te gustará si te gustan... ***Dancing Stage Megamix*** y ***Fantavision***



Los más divertidos

EyeToy nos ofrece hasta un total de doce minijuegos. Todos ofrecen buenas dosis de diversión, aunque unos más que otros. Entre los mejores encontramos:



Kung Foo

Misión: Partir la crisma mediante cachetazos a cientos de ninjas antes de que nos machaquen la cabecita. Un juego tan sencillo como adictivo.



Keep ups

Misión: Hacer malabarismos con un balón a la vez que nos deshacemos de unos molestos mirones. Imprescindible para los astros del balón.



Boggie Down

Misión: Imitar los movimientos de una simpática discotequera siguiendo el ritmo de la música. Divertido juego musical para los más cañeros.



Mirror Time

Misión: Destruir las bolas de color verde sin tocar las rojas superando los engaños visuales de unos espejos muy virtuales. Difícil y adictivo. No apto para patosos.



Boxing Chomp

Misión: Asestar golpes a un rival pugilístico al mismo tiempo que esquivamos los suyos. Un juego agotador que nos dejará con ganas de más.



Rocket Rumbler

Misión: Seleccionar los cohetes de un mismo color para después explosionarlos y crear unos fuegos artificiales memorables.

Clock Tower 3
guía completa pag. 46

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial

Resident Evil: Dead Aim
guía completa pag. 60



Clock Tower 3

Si constantemente te sientes perseguido por algún terrible asesino, si tienes predilección por robar agua bendita en la iglesia y cada vez que abres la puerta sientes un extraño nudo en el estómago no estás loco. Estás enganchado a este juego.

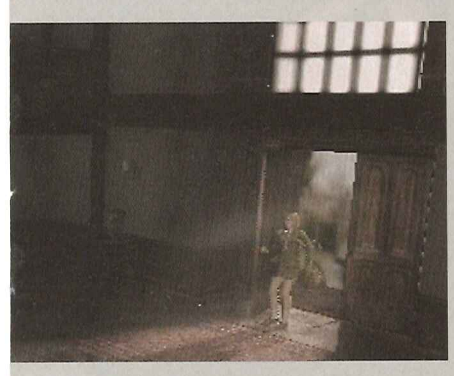
1 JUGADOR
TARJETA 677 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

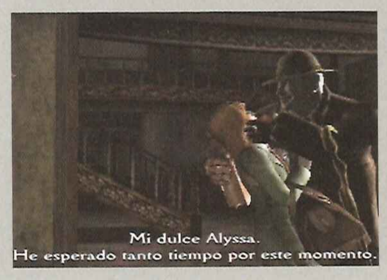
FORMATO **PS2**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **44,95 EUROS**

INTRODUCCIÓN

Allyssa es una bonita adolescente que vive en un internado desde hace tres años. Su padre murió cuando era muy pequeña, y su abuelo desapareció unos años atrás. Y para colmo no tiene noticias de su madre desde que la internó. Hasta que un buen día recibe una carta suya, en la que le advierte que corre un grave peligro y en la que lamenta haberla enviado a ese colegio sin explicaciones. Allyssa en un acto instintivo, se escapa del internado y regresa a su casa, que, por cierto, también era una casa de huéspedes. Al llegar no encuentra a nadie, pero cuando se dirige al piso superior, una puerta se abre. Sigue caminando hacia la estancia y un extraño hombre le informa que su madre no está y que nunca volverá. Afortunadamente, justo cuando Allyssa se siente en peligro, el misterioso hombre desaparece escaleras arriba.







Conceptos básicos del juego

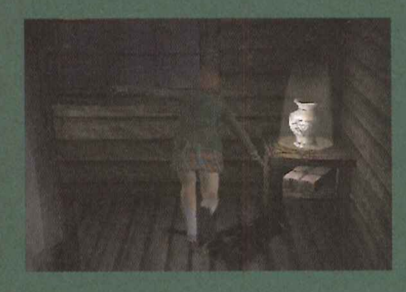
Controlando a Allyssa

Como en otros juegos del género, nuestro personaje se controla con el stick analógico izquierdo de nuestro mando. Las cámaras cambiarán automáticamente, por lo que deberemos corregir, si es necesario, la dirección de Allysa cada vez que la cámara cambie. Por defecto, Allyssa se mueve corriendo, y deberemos mantener pulsado el botón ■ si queremos que se mueva paso a paso. Con el botón ● Allyssa se agachará, y si lo combinamos con las teclas de movimiento conseguiremos que se arrastre por el suelo, muy útil para deslizarse por pequeñas aberturas en la pared. Esto no es *Tomb Raider*, por si no lo habías notado, así que no podrás ni saltar ni usar armas, al menos durante la mayor parte del juego. ✖ es el botón de acción, que podrás usar para abrir puertas, investigar y coger objetos y también para rellenar tu vasija de agua bendita y salvar tu partida en los puntos creados para la ocasión. También se puede utilizar para activar los puntos de ocultación y evasión, que te explicaremos más adelante.



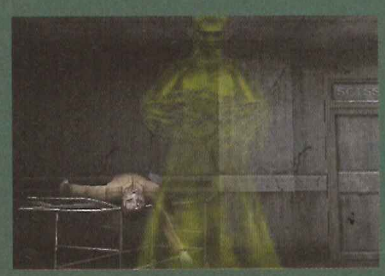
Pánico

En la parte superior izquierda de la pantalla podrás ver el medidor de pánico. Siempre que un espíritu o algún enemigo se abalance sobre ti aumentará la barra de pánico. Evita que ésta llegue al máximo, ya que entonces Allyssa entrará en un estado que hará que se mueva de forma incontrolable y/o que se quede quieta presa del pánico durante algunos segundos. Si la escondemos o la alejamos del peligro la barra de pánico irá disminuyendo y podremos volver a controlarla sin problemas. Ten en cuenta que mientras se encuentra en estado de pánico, cualquier nuevo ataque recibido por Allyssa la matará directamente. O sea, que evita que se cargue la barra de pánico para evitar una muerte prematura.



¡Pies en polvorosa!

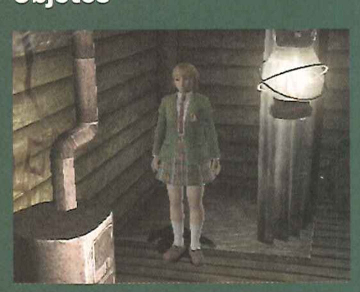
Este juego, como sucedía en las anteriores entregas, no consiste en enfrentarte a todos los enemigos posibles. Tu tarea es evitarlos y no parar de correr si uno de ellos te persigue. Debes saber que excepto en los combates finales con los bosses, no puedes vencerlos, tan solo aturdirlos para escapar. Respecto a los espíritus, ya verás durante el transcurso del juego cómo "salvarlos" para que dejen de molestarte. Para ello deberás descubrir el cadáver del citado espíritu, conocer su historia y encontrar el denominado "ítem sentimental", un objeto que devuelto a su propietario rescatará su alma y le permitirá descansar en paz (a él y a ti, por supuesto).



Puntos de ocultación y puntos de evasión

Existen varios puntos durante el juego en los que nos podemos esconder de nuestro perseguidor para despistarlo, por ejemplo un armario. Una vez escondidos, con el stick analógico derecho podremos mover la cámara y observar si nuestro perseguidor sigue aún merodeando o se ha ido por fin. Algunos escondrijos sólo se pueden usar una única vez, ya que a la segunda el bicho en cuestión nos encontrará fácilmente. Aunque en otras ocasiones se pueden utilizar varias veces. Por insólito que parezca, a veces nuestro personaje se esconderá con el enemigo pisándole los talones y éste será incapaz de encontrarnos (esto le quita mucho realismo al juego, pero en fin...). De todas formas a veces si no los tienes suficientemente lejos te encontrarán por mucho que te escondas. Por cierto, mientras estemos escondidos nuestra barra de pánico disminuirá, lo cual será muy útil para superar nuestros estados de ansiedad.
Los puntos de evasión, marcados con una especie de bola azul (la misma que indica los puntos de ocultación), permite que pulsando el botón ✖ Allyssa realice alguna acción que le permita escapar o que deje fuera de combate durante unos segundos a nuestro perseguidor.

Objetos



Estos son los objetos más importantes que podrás encontrar a lo largo de este juego, usalos sabiamente:

1. AGUA BENDITA: Tienes casi desde el principio un recipiente que podrás llenar del agua bendita que encuentres en vasijas y en algunas fuentes que destacarán por tener una pintoresca cabeza de león. A medida que avances en el juego podrás guardar más dosis de agua bendita, que siempre que te sea posible deberás tener al máximo. El agua bendita tiene dos usos principales:

-**Aturdir**: Pulsa ▲ enfrente de cualquier enemigo para lanzar una dosis de agua bendita sobre él. Conseguirás que quede aturdido unos pocos segundos. Ten en cuenta que no los debilita ni les causar daño alguno, ya que únicamente los detiene durante un lapso de tiempo muy corto, aunque suficiente para escapar de ellos.
Abrir sellos y portales: Rociando con el botón ▲ cualquier puerta marcada con un sello formado por extrañas runas, podrás desbloquearlas. También rociando dos veces el suelo en el que aparezca un círculo con runas, podrás abrir un portal que te llevará a otro punto e incluso a otra época.



2. AGUA DE LAVANDA Encontrarás diseminadas por los escenarios unas pequeñas botellas de agua de lavanda que podrás usar desde el menú de objetos.
Con ellas conseguirás que tu barra de pánico disminuya, pero atención, intenta dosificar su uso.


Agua de lavanda

3. LLAVES Para abrir determinadas puertas o cajas con cerradura necesitarás evidentemente las llaves que podrás encontrar durante el juego. Aunque en la mayoría de ocasiones las llaves son propiamente... pues es... llaves, en otras las encontrarás en forma de tarjetas de acceso electrónicas o extraños objetos que hay que introducir en determinados lugares. Si tienes la llave apropiada, pulsando ✖ frente a la puerta u objeto en cuestión, se te preguntará directamente si quieres usarla.


Espejo Antiguo

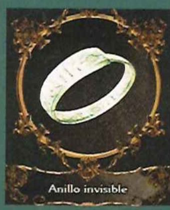
4. ÍTEMS SENTIMENTALES Son objetos que pertenecieron a alguno de los espíritus que pululan por el juego. Debes recogerlos y devolverlos a su dueño, o sea que deberás dejarlos junto al cadáver del espíritu. No se te ocurra dárselo directamente al espíritu, porque además de no servirte de nada, le animarás a que te aplique el abrazo del oso.


Formulario de Alta

5. PIEDRAS DEL SELLO Absorbe un ataque contra ti cuando estés en estado de pánico, evitando tu muerte. Atención porque sólo aguantan un golpe, por lo que no confíes demasiado en ellas e intenta salir del estado de pánico y huir cuando antes.


Piedra del sello

6. ANILLOS DE INVISIBILIDAD Estos anillos pueden ser usados para, evidentemente, permanecer invisible unos pocos segundos (era fácil,¿no?). Durante el transcurso de la guía no te indicaremos cuándo usarlos, por lo que mejor que sigas tu instinto, ya que es posible superar el juego sin necesidad de ellos. De todas formas no hay duda que de vez en cuando van bien para despistar a nuestro perseguidor.


Anillo invisible



LA GUÍA

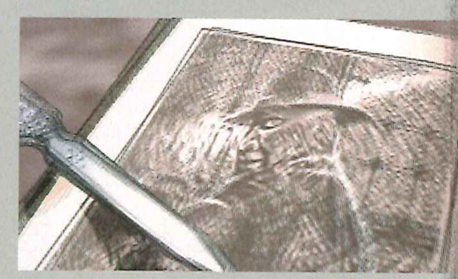
DE REGRESO A CASA

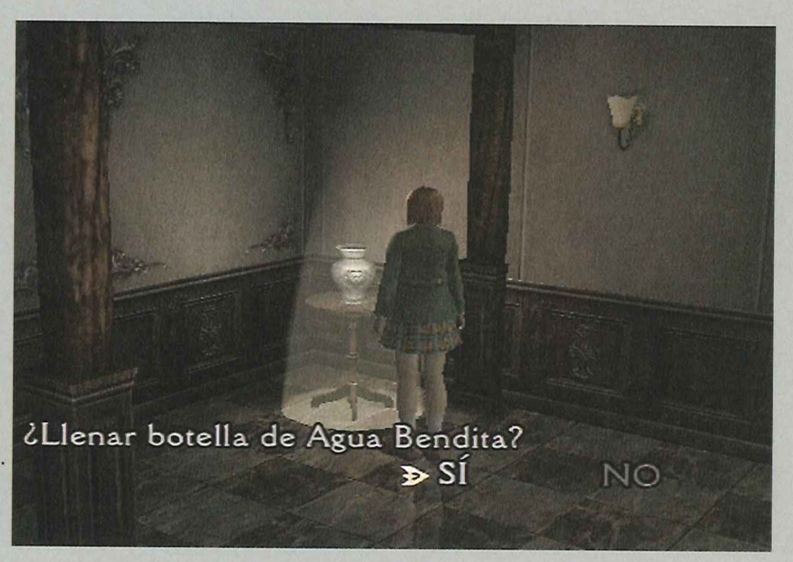
Sube las escaleras y abre la puerta que hay justo enfrente. A tu izquierda verás una puerta cerrada con un sello brillante. Intenta abrirla y sufrirás el primer aumento de pánico en Allyssa. Necesitarás agua bendita para poder abrirla, pero aún no tienes el recipiente. Olvida este pasillo a la izquierda y entra en la habitación que tiene el fuego encendido. Comprobarás que el fuego se apaga y deja a la vista un estrecho túnel. Agáchate y deslízate por él. Verás una extraña estatua blanca que pierde la cabeza (literalmente) dejando un preciado objeto en el suelo: la **vasija sagrada** que te permitirá recoger agua bendita. Cógela y lee la carta que está a su lado. Al parecer tu madre intuía tu escapada del internado y te empieza a explicar como protegerte. Vuelve por el túnel y una vez en la estancia con la mesa redonda verás una puerta, que es tu propia habitación. Entra y recoge una **botella de agua de lavanda** que hay entre el televisor y la chimenea apagada. La otra puerta de la habitación da a la zona de las escaleras. Sal por ella y, como el resto de puertas no son accesibles de momento, baja por las escaleras y llena tu vasija con **agua bendita**. Empezarás con tres dosis, aunque durante el juego podrás aumentar la capacidad. En la otra mesilla podrás salvar el juego.





Sube de nuevo las escaleras y dirígete a la puerta con el sello. Rocíala con agua bendita y ábrela. Verás dos puertas a tu derecha, una tapiada con tablones de madera y otra con un sello, que en esta ocasión no brilla. Sigue adelante y tras doblar un recodo encontrarás la puerta que da acceso a la habitación de tu madre Nancy. Entra en su habitación y tras una melodramática escena nos





encontraremos con un libro en el que reconoceremos al hombre que vimos al inicio de nuestra aventura. Tras escuchar el sonido de un piano, sin saber de dónde viene, deberemos salir de la habitación y traspasar una especie de portal, apareciendo en un extraño pasillo. Dirígete hasta la reja y ábrela.

1942

Tras comprobar que estamos en una ciudad devastada por un bombardeo de la Segunda Guerra Mundial, avanza por la calle semi-destruida. Verás una cabina de teléfonos cerrada y al lado, en un charco de sangre, un cadáver con una cajita que parece haber contenido un anillo. Acto seguido se abrirá la puerta de la cabina y un espíritu (que como sabiamente deducirás es el que pertenece al cadáver) reclamará su anillo. Evita el contacto con el espíritu, aunque si eres todavía novato puedes lanzarle agua bendita para aturdirlo y zafarte de él. Entra en la cabina y encontrarás el **anillo**. Para dejar el anillo en su sitio sitúate ante la caja, pulsa pausa y en el menú de objetos selecciona el anillo y úsalo. Verás como liberas al espíritu del malogrado



cadáver, que por cierto te dejará una **piedra del sello**.
Ve por la calle y rellena tus reservas de agua bendita en la fuente. Sigue adelante y verás tu paso cortado mientras intuyes que el sonido del piano proviene de un edificio lejano. Por suerte existe una puerta en una verja marcada con un sello, que podrás abrir



rociándola con agua bendita. Lo mejor que puedes hacer es volver atrás, salvar y recargar el agua bendita. Regresa a la puerta y baja por las escaleras.



Ahora parece que nos encontramos en una calle que sigue el curso de un río. Entre la calle y el río, hay otra zona accesible a través de unas cortas escaleras. De momento sigue por la calle, en la que encontrarás un espíritu junto al lugar en el que parece haberse producido una muerte. Lee la nota y observa que en el nivel inferior, junto al río, hay una **pluma estilográfica**. Evita al espíritu, baja las escaleras, recoge el objeto y entrégaselo al cadáver. El espíritu quedará liberado y gentilmente te regalará un **anillo de invisibilidad**. Prosigue y verás un puente que cruza al otro lado del río. Junto al puente, en el



nivel inferior hay una **botella de agua de lavanda**, que puedes coger bajando por las escaleras que hay al final de la calle. Casi enfrente del puente hay una tienda de ropa. Abre la puerta (tiene un sello que deberás romper con el agua bendita) y entra.

Explorando la habitación encontrarás una carta de tu padre y una **botella de agua de lavanda**. Observa sobre todo un probador que hay en un extremo de la habitación. Aquí es donde nos podremos esconder cuando nos empiece a perseguir el primer malo del juego.
En esta planta baja hay una puerta, pero está cerrada. Sube por las escaleras y la primera puerta que







encontrarás da a un pasillo que acaba con una puerta sellada. Déjalo para más tarde, sigue y abre la otra puerta que te lleva a un pequeño pasillo, con una puerta cerrada a la derecha y que desemboca en unas escaleras. Baja y descubrirás el asesinato de una niña pianista y su temible asesino, nuestro primer enemigo final: *Sledgehammer*. Tras la escena huye de la habitación. Usa el agua bendita para aturdirlo, pero no la malgastes. Debes volver a la primera estancia y esconderte en el probador (cuando llegues verás que una especie de haz de luz lo señala como punto de ocultación, por lo que aproxímate a él y pulsa ✖). Espera a que se vaya y a que tu barra de pánico disminuya. Si lo necesitas, sal de la tienda, cruza el puente y justo en la izquierda hay una fuente para recargar tu agua bendita. Pero piensa que de todas formas *Sledgehammer* puede seguirte por las calles. O sea que ojo avizor.

Vuelve a la puerta con sello que habíamos dejado atrás y procede con el agua bendita. Cuando entres verás una heroica escena en la que nuestra protagonista deja fuera de combate, al menos por unos momentos, a *Sledgehammer*. Aprovecha el tiempo y recoge la **llave** que abre el cajón rojo. Regresa a la habitación que está bajando las escaleras, donde hemos conocido a nuestro desagradable amigo, y abre el cajón rojo que hay al lado de la mesa. En él está la **llave de la habitación de May**, la niña pianista asesinada. Detrás de la caja, a pocos pasos, hay una puerta cerrada y cubierta con alambre de espinos. Olvídala de momento y vuelve a la habitación que estaba justo encima de las escaleras, ya que ahora la podremos abrir y entrar en la habitación de la niña. En ella encontrarás el diario de May y una **invitación** para entrar en la sala de conciertos. Una inesperada visita te hará salir por patas. Sal de la tienda, cruza el puente, desvíate a la izquierda para recargar agua bendita y grabar en la fuente, y sigue recto como si vinieras del puente.
Te encontrarás con una especie de





jardín, con una fuente en medio, justo delante de la sala de conciertos.

CONCIERTO SANGRIENTO

Tras entrar en la sala de conciertos las puertas se cerrarán (¡glups!). Enfrente, en la taquilla de recepción, podrás grabar. También verás unas cajas de seguridad con combinación dentro del habitáculo de la recepción, que, de momento, no podrás abrir. Sube las escaleras de la derecha y encontrarás **agua de lavanda**. Cógela y sigue. Verás puertas no accesibles y al final, antes del recodo, una puerta doble que da al patio de butacas. Avanza hacia el escenario y podrás ver al fantasma de May, la niña pianista asesinada. Pero desgraciadamente *Sledgehammer* volverá a aparecer. Escapa de él escondiéndote detrás del telón (punto de ocultamiento) y activa una palanca que hay al final del telón. Verás una macabra escena con cadáver incluido. En la **nota** que quedará junto al cadáver hay un sencillo puzzle para resolver la combinación de la anteriormente citada caja de seguridad. Si eres hábil comprobarás que las tres letras de abajo tienen una correspondencia con números, que puedes deducir con las otras dos palabras de cuatro letras que hay encima. Antes de nada vuelve a activar la palanca para que vuelva a subir la plataforma o después tendrás serios problemas. Ve hasta la caja de seguridad evitando al *boss*, pulsa acción e introduce el código de seguridad que deberías haber deducido con la nota anterior (1-0-3, por si los jeroglíficos no es lo tuyo). Podrás recoger una **llave maestra del edificio**. Escapa del *boss* y ahora podrás ir de nuevo a la sala de butacas y abrir una puerta cerrada con **llave** que hay a la izquierda (mirando de frente) del escenario.





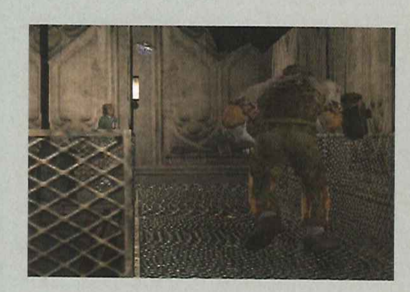
Coge el camino de la izquierda y encontrarás una habitación con un teléfono y unas escaleras. Recibirás un golpe, pero podrás huir y subir por las escaleras. Si *Sledgehammer* te pisa los talones, atúrdelo con agua bendita para ganar tiempo. Entra en la habitación y al final de todo encontrarás un armario que sirve de punto de ocultación. Entra en él y espera a que *Sledgehammer* se



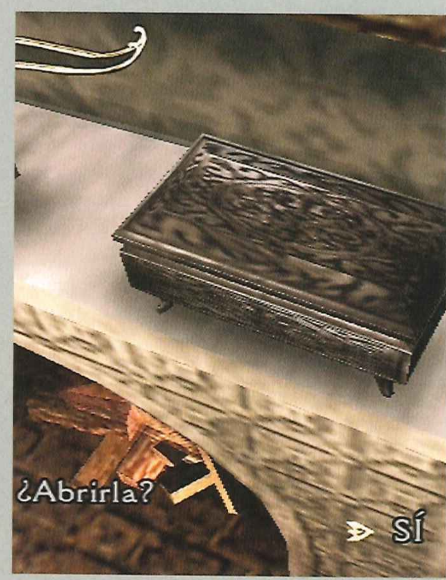
vaya y se recupere tu barra de pánico. A continuación sal del armario y abre el sello de la puerta que hay junto a los armarios. Deberás cruzar el anfiteatro subiendo y bajando escaleras hasta salir por el otro lado y encontrar una puerta accesible. Sigue el pasillo y encontrarás una puerta cerrada y otra abierta. Entra en esta última y recoge una **caja de cerillas** que hay en uno de los *smokings* colgados en el perchero. Sal y podrás comprobar como vuelve el pesado bicho. Deberás evitarlo y arrastrarte por debajo de los escombros



para escapar. Corre y vuelve a la estancia anterior con un teléfono, cogiendo en esta ocasión la puerta por la que no habíamos ido todavía. Sube las escaleras. En una estancia a la izquierda tienes **agua de lavanda**. A la derecha más escaleras hasta llegar la zona de las tramoyas. Gira a la derecha y al final encontrarás una lámpara. Usa las cerillas para encenderla y darle un poco de luz a tu vida.



Con la luz Allyssa se atreverá a cruzar el tablón haciendo algún que otro equilibrio. Controla su avance de forma delicada y si mientras cruzas por el tablón nuestra protagonista se para haciendo equilibrios, suelta el mando y espera a que vuelva a quedarse quieta. Al otro lado encontrarás unos **alicates**. Cógelos, regresa a la tienda de ropa y dirígete a la habitación dónde estaba la puerta cubierta de alambre de espinos, que ahora podrás cortar con los alicates. Abre la puerta y en la habitación hallarás una **flecha repelente** y una caja que, al abrirla, te permitirá descubrir en un vídeo la muerte del padre de la niña en la



guerra y descubrirás como salvar sus espíritus con el **reloj** que está en la caja. También descubrirás el terrible historial de nuestro amiguito *Sledgehammer*. Mientras regresas a la sala de conciertos para devolver a May el reloj de su padre, nuestro "amiguito" aparecerá. Empezará entonces la contienda contra nuestro primer *final boss*.





Sledgehammer

Intenta mantenerte siempre lejos del alcance de tu enemigo. Piensa tiene un potente ataque cuerpo a cuerpo, aunque de vez en cuando realiza golpe a distancia que deberás evitar. En este caso *Sledgehammer* pega un trancazo en el suelo que lanza una onda expansiva.
Carga el arco manteniendo pulsando ▲ y suéltalo cuando veas que está cargado al máximo (unos diez segundos) o cuando el *boss* esté a punto de golpearte. No te arriesgues a recibir un golpe por lanzar un ataque cargado al máximo.
No uses para este enemigo la flecha repelente (con R1) porque no es necesario malgastarla, dado que es bastante sencillo vencerlo con el ataque normal. Deberás reservarlas para el final del juego.
Si consigues meterle un flechazo cargado al máximo, quedará inmovilizado (verás una especie de rayos amarillos que lo tienen sujeto y le impiden alejarse del punto dónde está anclado). Recuerda que puede moverse ligeramente alrededor de ese punto, por lo que no te acerques demasiado.
Una vez inmovilizado con este procedimiento no dudes en tirarle flechas todo el rato, moviéndote un poco entre carga y carga. Simplemente con esto conseguirás vencerlo con un apoteósico video que te hará sentir orgulloso de tu bonita adolescente protagonista.

Tras la victoria recoge la **gema en forma de trébol**. Por otro lado comprobarás que tienes una carga más de agua bendita que antes (¡ya tenemos 4!). Entra en la sala de conciertos y entrega el reloj a la niña, la cual se reencontrará



con su padre y liberarás ambas almas. ¡Qué buenos que somos! Tras la bonita escena del reencuentro y su viaje al cielo, nuestra joven Allyssa caerá en un profundo sueño.



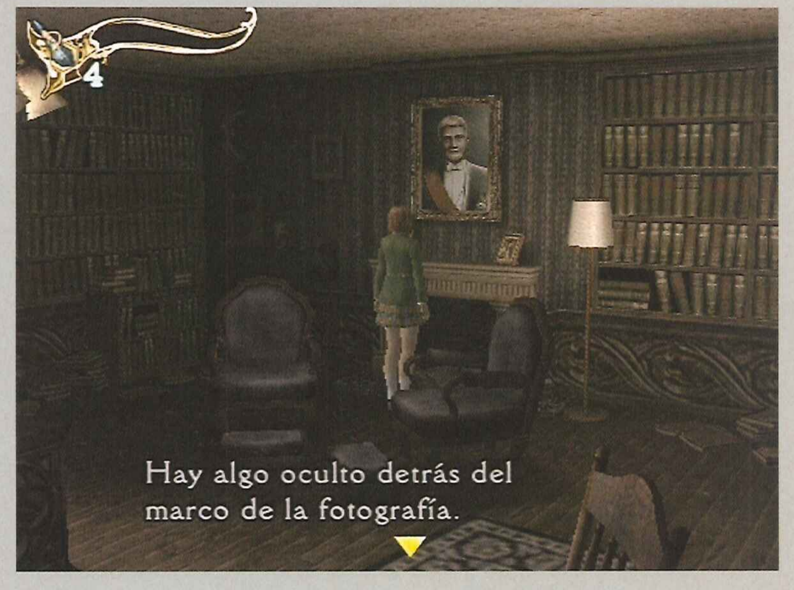
REENCUENTRO

Allyssa se despierta en su habitación. Un pequeño sobresalto se convertirá en alegría cuando se reencuentra con un amigo de su edad que hacía años que no veía. Dennis te entregará una **llave**, la que abre la habitación de Dick, tu





abuelo. También te informará sobre el paradero de Nancy, la madre de Allyssa, que al parecer salió en coche el día anterior. Tras separaros, dirígete al cuarto de Dick, que es la puerta que queda a la derecha de la estancia a la cual accedes desde la planta baja de la casa. Tras usar la llave entra y lee el libro de los entes que hay sobre el escritorio, el cual te empezará a explicar tu pertenencia al grupo de las *Rooders*. Dennis aparecerá de nuevo y te ofrecerá su ayuda, además de recordarte que mañana mismo es tu decimoquinto aniversario.
Verás que al fondo del escritorio hay



unas máscaras colgadas, y al parecer un clavo en la que presumiblemente falta una.

En el lado opuesto hay un cuadro, tras el cual se ocultan unas **llaves** para dar cuerda a un reloj que deberás coger. En el escritorio hay un cajón cerrado y otro en el que figura un pedido de fotografía. Sube al piso de arriba en dirección a la habitación de tu madre. Verás que te queda una habitación con sello, que si abres te muestra una macabra escena y



un espíritu a esquivar. Si le das agua de lavanda al cadáver, liberarás el espíritu y recibirás a cambio una **piedra del sello**.
Regresa a la habitación de tu madre y dirígete hacia el reloj. Verás como el cuadro que hay al lado cae y muestra otro igual pero con un reloj que marca las tres en punto. Usa las llaves para dar cuerda en el reloj hasta conseguir que marque las tres en punto (dos a la izquierda y tres a la derecha). Al poner el reloj en hora, se abrirá una puerta justo a su lado. Pasa por ella y encontrarás sobre la mesa de la otra habitación información sobre la

activación de portales y un círculo con extraños símbolos en el suelo. Rocíalo dos veces con agua bendita y se activará.

ÁCIDO Y CEGUERA

Está lloviendo. Antes que nada activa el portal de regreso con dos dosis de agua bendita. Así podrás tenerlo listo para tu regreso a la casa. Déjalo activado y camina un poco hasta encontrar una fuente de león, dónde podrás recargar agua bendita y grabar la partida. Cerca de la fuente encontrarás en uno de los rincones de este tenebroso parque una **botella de agua de lavanda**. Sigue adelante por el único camino accesible y recoge el **osito** que hay en el suelo. Un espíritu se abalanzará sobre ti, esquívalo y muy cerca del osito encontrarás la mano de un cadáver que sujeta un colgante, al que le falta un



trozo. Sigue hasta el final de la calle, esquiva al segundo espíritu y encontrarás un coche destrozado. Si lo examinas verás una caja aplastada que parecía contener un regalo ¿Sería el osito? Usa el osito frente al coche y





liberarás al segundo espíritu que hemos encontrado. Recoge la **piedra del sello** que dejará y entra por la puerta que queda cerca del coche.

Comprobarás que la puerta por la que has entrado ha quedado cerrada. Sigue adelante y tras doblar un recodo del pasillo tomarás contacto con Albert, una de las dos almas que tienes que salvar en esta segunda fase. Es un hombre al que le han arrancado ambos ojos. Vuelve a cruzar el recodo y gira a la derecha, dónde conocerás a la madre



de Albert, una anciana ciega que es nuestra segunda alma a liberar. Tras la escena comprobarás que la anciana ha quedado encerrada en la habitación. Al final del pasillo hay un cuadro torcido y una puerta cerrada. Vuelve atrás y sigue por el pasillo que te queda por explorar. Tras pocos pasos encontrarás un nuevo espíritu, esquívalo y sube las escaleras (hay una puerta pero está cerrada). Arriba, tras las escaleras, hay una habitación. Entra, lee el diario de Albert que hay sobre la mesa y comprueba como hay una caja de herramientas roja cerrada con llave. En el otro lado de la habitación hay un florero con un cuadro



al fondo. Debes orientar la flor al norte para que la cama se mueva y deje a la vista unas escaleras que bajan. Úsalas y aparecerás en una nueva habitación. Aunque el espíritu de antes volverá a molestarte (esquívalo todo el rato), encontrarás el **trozo de colgante** y una **llave** que abre la cocina de la casa. Sal inmediatamente de esa habitación y ve hacia la cocina (es la puerta que no podrías abrir antes de las escaleras). Verás el cadáver con una cámara de



fotos a su lado, junto con un diario que explica su historia. Sal de la casa por la otra puerta y deja el trozo de colgante que has encontrado hace poco en la mano del cadáver que tiene el resto del mismo. Tras liberar su alma podrás recoger un **anillo de invisibilidad**. Vuelve a la fuente, recarga tu agua y salva la partida. Verás como algo que parece tu madre pasa cerca, aunque desaparece sin dejar rastro. Aparecerá un nuevo



objeto en el suelo, la **llave de la mesa de Dick**.
Regresa por el portal, ve a la habitación de tu abuelo Dick y abre el cajón del escritorio con la llave que acabas de encontrar. Lee el libro de entes y recoge la **máscara**, que puedes usar acto seguido colgándola en el clavo suelto que hay junto al escritorio en la pared. Se abrirá una puerta secreta. Entra en la habitación, recoge la **flecha repelente** que hay sobre una mesa llena de libros, abre el cofre que esta sobre la otra mesa y recoge el **rollo de película fotográfica**. Lee también la carta de tu abuelo que te da más información sobre



tu destino y el linaje de tu familia. Ahora regresa por el portal a la casa de Albert y entrega el carrete de fotos al cadáver que había en la cocina. Tras liberar el alma del reportero verás una foto con el asesinato y otra que te muestra cómo entrar por la puerta con el cuadro torcido al lado. Al parecer oculta un interruptor, así que ve hacia allí, púlsalo y abre la puerta.

EL TALLER DE JUGUETES

Verás una fuente en la que puedes recargar tu nivel de agua bendita y grabar la partida. Sube las escaleras y encontrarás una especie de edificio, que es la caseta dónde Albert fabrica juguetes. Antes de nada baja por las escaleras que siguen y verás unas turbinas que se mueven. Al final hay una válvula, la cual no podemos girar sin herramientas. Vuelve arriba y abre la puerta que queda al final (la otra está cerrada). Tras entrar encontrarás un frasco de un producto químico, que de momento no puedes coger. Si te mueves por la habitación podrás ver una nueva escena, en la que Albert regala a su madre un bonito chal. Pero *Corroder* (el nuevo *boss*) entra en acción y asistirás al cruel asesinato con



ácido de madre e hijo, y cómo el chal cae por una rendija. Ahora parece que va a por ti.
Ve hacia el frasco y pulsa el botón de acción. Dejarás a *Corroder* fuera de combate de momento. Entra de nuevo en la habitación, recoge un **anillo de invisibilidad** y pasa a la otra habitación. Allí encontrarás la llave de la caja de herramientas. *Corroder* volverá a aparecer y a partir de ahora deberás evitarlo todo el rato, dosificando el agua bendita y esquivando al máximo sus embestidas. Si es necesario usa el agua de lavanda para salir del estado de pánico.



Ahora regresa a la casa. Por el camino encontrarás la fuente, que puedes usar para salvar y recargar agua bendita. Ve hacia la habitación que estaba arriba de las escaleras y abre la caja de herramientas roja. Obtendrás una **llave hexagonal**. Vuelve de nuevo a la zona de las turbinas (por el camino verás dónde ha ido a parar el chal) y usa la llave en la válvula. Una vez parada la turbina sitúate ante ella y pulsa **X** (Allyssa se agachará y pasará a una gran estancia). Escapa del *boss* y ve

hacia una puerta con una luz roja encima. Ábrela, baja las escaleras y entra en la primera puerta que encontrarás.
Antes de nada ve al fondo de la habitación, donde hay una señal luminosa. Verás entonces cómo Allysa le riza el pelo a *Corroder* con unos cuantos voltios. Aprovecha que está aturdido y recoge en esa misma habitación la carta de la hija y una **botella de agua de lavanda**. También puedes salvar en ese punto la partida en la litera. Sal y sigue adelante. Verás una bifurcación que lleva a una verja con una puerta cerrada. Déjala de momento y sigue por el otro lado hasta que llegues a una zona estrecha, junto a unas escaleras que llevan junto al agua. Pasa y te encontrarás con unos tablones que te permitirán pasar al otro lado.



El primero no tiene más secreto que controlar que los pasos de Allyssa no acaben en caída libre. En el segundo tramo debes coger el tablón del fondo, y en el tercero el que está en la parte inferior de la pantalla. El último se moverá bastante, pero soportará el peso, aunque acabará cayendo. Sobre todo recuerda controlar de forma delicada el stick y suéltalo si ves que Allyssa se mueve buscando el equilibrio. Al final de todo este montón de acrobacias circenses podrás coger el **chal**. Como no puedes regresar por el mismo camino, ve hacia la izquierda por el único posible. Durante el trayecto por un estrecho pasillo volverá a aparecer *Corroder*. Usa el agua bendita contra él



y ve hasta el final del pasillo para recoger otra **flecha repelente**. Vuelve a usar el agua para evitarlo y abre la puerta que hay hacia la mitad del pasillo y que antes no podíamos abrir. Vuelve hasta la gran sala que había justo después de haber cruzado la turbina y se iniciará el combate final con este ácido enemigo final.



Corroder

Como con todos los enemigos finales, evita quedarte cerca de él. Muévete constantemente y únicamente detente para cargar tu arco a una distancia prudencial.
***Corroder* ataca a corta distancia con pequeñas nubes de ácido y lanza con bastante frecuencia un chorro a larga distancia. Aprende a notar cuándo va a lanzarlo y apártate cuanto antes, ya que apunta a tu posición con bastante antelación antes de tirarlo. Si lanzas un ataque justo antes que el suyo conseguirás abortarlo. A veces será mejor una flecha con poca carga que pare su ataque que arriesgarnos a una carga mayor y recibir el doloroso chorro de ácido.**
Como con todos los enemigos finales de este juego, la forma más fácil para quitarles mucha barra de energía consiste en atraparlos lanzando una flecha con la máxima carga. Aprovecha entonces para ir modificando tu posición y tirando el máximo de flechas con el máximo de carga que te sea posible. Ten cuidado porque cuando está en esta situación, *Corroder* lanzará constantemente chorros a larga distancia que pueden llegar a darte si no modificas tu posición o si no te apartas a tiempo.
Reserva tus flechas especiales para el combate final, no hay necesidad de malgastarlas con este enemigo.

Tras el final del combate recoge el **trébol del valor** y dirígete hacia la casa de Albert. La habitación dónde quedó encerrada Dorothy, la madre de Albert, estará ahora abierta. Al entrar podrás ver como la devolución del chal salva dos nuevas almas atormentadas.

VIAJE AL FONDO DE LA TIERRA

Tras un extraño viaje que pasa por la casa de tu madre y una extraña construcción que parece ser la torre de un reloj, te encontrarás en un paraje subterráneo. Al parecer el extraño hombre del principio del juego quiere unirse a ti para convertirse en un ser más poderoso todavía. Por suerte te quiere con quince primaveras cumplidas, por lo que de momento te ha enviado al infierno. Al menos eso dice él. Y según parece tu madre murió en el coche con el que se marchó.
En la estancia que forma la caverna dónde estás hay un frasco con **agua de lavanda**. Cógelo y arrástrate para salir por la única salida de la sala. Tras salir, deberás meterte en el agua y llegar a las otras escaleras que dan a una escalera de mano que sube hacia arriba. Junto a la trampilla por la que aparecemos hay otra que no podemos abrir, ya que necesitaremos algo para hacer palanca. Ve por el camino que hay frente a la trampilla por la que hemos salido. Encontrarás una puerta, entra en la habitación y aprovecha para grabar y recargar el **agua bendita** (por cierto,



después de tu última victoria ya tienes cinco cargas). Al fondo de la habitación hay una mesa con una **llave** encima. Cógela y observa que justo al lado del acuario hay un espacio. Prueba acercarte y comprobarás que es un punto de ocultación. Deberás usarlo a menudo cuando te sientas perseguido.



Sal de la habitación y conocerás a nuestro nuevo enemigo final *Chopper*. A partir de ahora deberás irlo esquivando constantemente, por lo que deberás utilizar tu habilidad para zafarte de él y, sobre todo, deberás dosificar tu agua bendita (tendrás que volver a esta habitación en varias ocasiones para recargarte). Huye de él abriendo con la llave que acabas de recoger la puerta que hay cerca de la trampilla atascada y sigue recto por el pasillo. Abre la otra puerta y al final coge la bifurcación a la derecha, que da al ascensor. Entra en él y ve hacia el nivel B1. Ten en cuenta que Chopper no puede entrar en el ascensor, pero tampoco te servirá de nada permanecer en él, ya que tu barra de pánico no disminuirá.
Sal del ascensor, baja por las escaleras que hay justo enfrente y ve hacia la izquierda de éstas. Verás en la pared



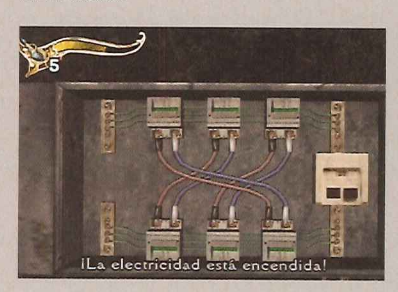


una especie de armario en el que podrás recoger unos **guantes de caucho**. Sigue adelante y verás un interruptor de electricidad. De momento no puedes hacer nada porque hay que conectar unos cables que hay en niveles inferiores. Vuelve al ascensor evitando al pesado señor de las hachas y baja hasta el nivel B2. Toma como antes el camino de la izquierda tras bajar las escaleras y encontrarás una caja roja con una **palanca** en su interior. A continuación sigue el camino y verás unos bidones con un símbolo luminoso. Pulsa en botón de acción y conseguirás darle a tu perseguidor una calurosa bienvenida. Aprovecha que está fuera de combate por unos minutos para bajar al nivel B3, recarga tu agua bendita y salva la partida.

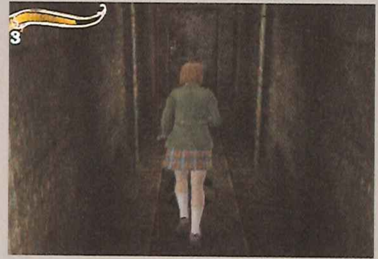


Sal de la habitación y ve directo hacia la trampilla que antes no podías abrir. Ahora con la palanca podrás, por lo que baja por las escaleras. Te encontrarás con un cadáver y su correspondiente espíritu. Evítalo y dirígete al final de la estancia, dónde encontrarás unas **gafas**. Devuélveselas al cadáver: liberarás al espíritu y conseguirás una **tarjeta de acceso**. Sube por la escalera y ve hacia el ascensor, pero en lugar de girar a la derecha para cogerlo, toma el camino de la izquierda. Baja las escaleras y sigue recto. Verás un panel de conexiones, pero pasa de largo y llega al final. Dentro de una caja encontrarás un papel con el conexionado de cables correcto que ahora mismo necesitaremos. Ducha a *Chopper* con agua bendita para sacártelo de encima y vuelve atrás hasta el tablero de conexiones. Por el camino encontrarás una **piedra del sello**.

Cuando llegues al panel debes conectar los cables tal y como pone el papel: arriba izquierda / abajo derecha, arriba centro / abajo izquierda, arriba derecha / abajo centro. Ya tenemos todo perfecto, sólo nos queda volver al nivel B1 y activar el interruptor que antes no funcionaba.



Tras hacer esto vuelve hacia el ascensor, pero toma el camino de la izquierda antes de llegar a él y sigue por el pasillo que verás a continuación. Al final está la puerta con cerradura electrónica, que como ya tenemos electricidad y tenemos la tarjeta de acceso, podremos abrir. Entra y recoge la **flecha repelente**. De momento *Chopper* no entrará en esta habitación, por lo que espera para recuperarte si tu nivel de pánico es alto y aprovecha para recargarte y salvar la partida.



UN OSCURO SECRETO

Sube las escaleras y abre la puerta. Verás que estás de nuevo en tu casa, pero con algunas cosas cambiadas. Sigue adelante, y tras el recodo al fondo hay una puerta. Ábrela, ya que las otras dos están cerradas. Sigue adelante y toma la primera puerta de la derecha, que da a las escaleras de la casa y baja por ellas. Verás una bonita historia de tu niñez y la desagradable muerte de tu padre. Bueno, llegamos a otro combate final, aunque este tiene sorpresa.





Chopper

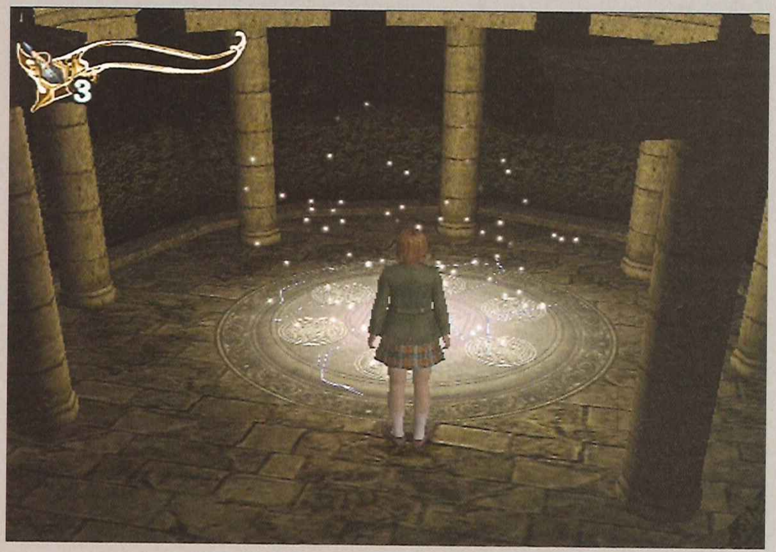
Este combate es extremadamente sencillo. Ni se te ocurra usar flechas repelentes, utiliza sólo las normales. *Chopper* no atacará a distancia, por lo que limítate a permanecer lejos de él. Si consigues retenerle lanzándole una flecha a la máxima potencia, sitúate lejos de su alcance y sigue lanzando flechas a la máxima potencia sin parar.

UNA NOCHE EN EL CEMENTERIO

Cuando creas que lo vas a vencer comprobarás que Chopper tiene un as en la manga. Aparecerás en una especie de cementerio. Ve hacia el oeste (mira el mapa con **L1**) por la salida que hay detrás de ti, recarga tu agua bendita y salva la partida. Ahora vuelve al punto en el que has aparecido y verás dos grandes cruces. Si las examinas verás que tienen dos orificios en los que parece que se inserta alguna cosa. Sigue recto hacia el este y conocerás los espíritus a salvar en esta ocasión. En su tiempo fueron como tú, pero ahora sus almas están atrapadas. Recoge del suelo en una de las esquinas una **botella de agua de lavanda**. Ahora dirígete a la salida que hay por el sur. Tras bajar unas escaleras te encontrarás con un portal que puedes activar con dos dosis de agua bendita.



Aparecerás en una especie de templo con dos vasijas de agua bendita a ambos lados, donde podrás recargar. En medio, un poco a tu izquierda, hay una especie de pilar de piedra con una hendidura en la que puede insertarse un objeto.
Baja por las escaleras y verás que hay una pequeña estancia con tres pasillos llenos de columnas, uno enfrente y los otros dos a derecha e izquierda. Toma el del centro y esquiva al espíritu (usa agua a discreción, ya que podrás recargarte en este lugar sin problemas). Al final del pasillo hay un sarcófago y una inscripción detrás. Verás que



corresponde al ángel del aire. Vuelve a mirar el sarcófago y notarás que hay insertada una **piedra Rooder de tierra**. ¡Humm! Parece que no se corresponde. Cógela y deposítala en el pilar de arriba, ya que no podremos llevar más de una piedra Rooder a la vez, y este lugar nos servirá para guardarlas temporalmente. Ahora toma el camino de la derecha, recoge la **flecha** y lee la inscripción de la sala del final. Corresponde a la guerrera Rooder capitana de los mares, mientras



que la del sarcófago es una **piedra Rooder del cielo**. Coge esta piedra Rooder y deposítala en el sarcófago situado al final del pasillo central, dónde antes habíamos cogido la piedra de tierra, con lo que liberarás el espíritu de esa estancia. Ahora lo que queda es fácil. Ve por el pasillo de la izquierda, recoge la **flecha**, lee la inscripción (corresponde a la guerrera Rooder protectora de la tierra) y retira del sarcófago la **piedra Rooder del mar**. Vuelve al pasillo de la derecha e insértala en el sarcófago. Tras liberar a otro espíritu regresa al pilar que hay al lado del portal de entrada, recoge la piedra de tierra y deposítala en el sarcófago del pasillo de la izquierda.



¡Tres espíritus liberados más! Recoge la brújula de luz que ha aparecido frente al portal. Activa el portal con dos dosis de agua bendita y antes de entrar en él recarga tu agua.

Una vez de vuelta en el cementerio, ve hacia el norte y encontrarás tras bajar unas pocas escaleras otro portal. Actívalo con dos dosis de agua bendita y entra en él. Una vez en el otro lado sal del portal, y verás que pareces estar en otra parte del cementerio. El portal para volver no está activado, así que hazlo con otras dos dosis. Vuelve a entrar y regresa a la fuente del oeste para recargar tu agua bendita y salvar tu partida. Con esto conseguimos tener el portal activado en ambos sentidos y asegurarnos de tener nuestras reservas de agua están al máximo.



Ahora regresa por el portal y entra. Una vez en este otro punto del cementerio sigue la senda, que a pesar de ser algo tortuosa, no tiene bifurcaciones. Verás un coche (¿el de tu madre?) y una nueva aparición de *Chopper*. Recoge la carta de tu madre que hay al lado del coche y huye del *boss* dirigiéndote hacia la derecha del coche. Verás una choza con unas escaleras en la puerta (¡es su propia casa!).



Entra en ella evitando que *Chopper* te siga muy de cerca, ve hasta el final de la estancia y verás un punto de ocultación brillando detrás de una cortina. Úsalo y cuando se haya ido examina la estancia. Encontrarás otra parte del libro de entes, una **botella de agua de lavanda** y además podrás recargarte y salvar la partida justo antes de salir por la puerta. Resulta curioso que en la cabaña de *Chopper* tenga agua bendita, si tenemos en cuenta lo poco que le gusta ser rociado



con ella. A partir de ahora si lo necesitas vuelve a esta choza para recargarte de agua y para esconderte de *Chopper* en el punto de ocultación. Sal de la choza y vuelve hacia el coche. Tenemos la salida del portal a la izquierda y la choza a la derecha... pues para abajo. Te perseguirán, por si fuera poco, unas cuantas mariposas que pueden aumentar tu estado de pánico. Esquívalas o mátalas (éstas sí que mueren) con agua bendita. Encontrarás una estatua de un león con dos ojos (vamos, lo normal) y un interruptor. Déjalo de momento, sigue y baja las escaleras. En un pilar hay una inscripción que habla de despertar en



orden a los leones y purificar con agua bendita. Pues vamos a ello. A tu derecha queda el león con un solo ojo, por lo tanto, ve hacia él y conecta el interruptor. Ahora vuelve al que has encontrado encima de las escaleras con los dos ojos y activa su interruptor. A la izquierda del pilar con la inscripción está el león de tres ojos, o sea, que ya sabes qué hacer. Con los tres leones activados en orden regresa al pilar y purifícalo lanzándole agua bendita. Aparecerá entonces una **brújula negra**.

Ahora sólo nos queda regresar por el portal e ir hasta las dos cruces e insertar en cada una de ellas las dos brújulas que hemos obtenido. Se abrirá un portal vertical. Úsalo.

A LA SEGUNDA VA LA VENCIDA

Aparecerás ante una especie de puente cavernoso. Crúzalo y entra en otra estancia. Recoge la **flecha atadora** y sigue. Verás una escena en la que descubrirás más detalles sobre el ritual del compromiso y sobre el futuro sombrío que parecen tenerte preparado. Por cierto, las dos estatuas



que están a ambos lados de las escaleras pronto te resultarán familiares. Recoge la **flecha Rooder vieja** que aparecerá y regresa por el puente. ¡Cuidado! Porque cuando empieces a pasar el puente empezará a derrumbarse, por lo que antes de cruzar intenta mirar para saber dónde están aproximadamente las piedras que te obligan a desviarte del centro del puente y evitar caerte. Además el





movimiento de cámara y la vibración del mando no ayudarán demasiado, así que intenta mantener la calma y sobre todo evita quedarte atascado o caerás con el propio puente. Al final coge el portal de regreso y enfréntate a *Chopper*.



Chopper (2ª parte)

Ahora es más difícil vencerle que antes, ya que ahora también podrá lanzar sus hachas. Si lanzas un ataque suficientemente potente a la vez que él, puedes parar un hacha que te haya lanzado.
Como siempre evita el cuerpo a cuerpo y sigue con la táctica de retenerlo e irle lanzando flechas. Evita el uso de flechas especiales porque tampoco en esta ocasión son necesarias para vencerlo.

Conseguirás otra **parte del colgante de tréboles**. Ve hacia el este y podrás ver como se salvan los espíritus de las Rooders.

TIJERAS EN EL HOSPITAL

Dennis vuelve a aparecer y promete acompañarte para echarte una mano. Aunque en realidad parece querer seducirte. Pero bueno, no estamos para despreciar una ayudita. Tras llegar al hospital Dennis verá a Linda, su hermana, a través de una ventana. Pero lamentablemente la alegría durará poco después que aparezcan dos peculiares seres que serán nuestra pesadilla en este nuevo capítulo del juego.
Estás en la sala de un hospital. Recoge de la mesita junto a una cama una **foto** (de la madre de alguien) y una carta de Dennis a su hermana que hay en el suelo. Evita al fantasma que aparece y sal por la puerta doble que queda a la izquierda de la habitación. En esa otra sala recoge un **agua de lavanda** que hay sobre unos sillones y una **llave A** que hay sobre el mostrador. Por cierto, hay

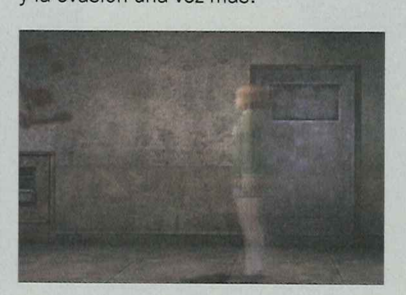




otro fantasma a evitar.
Recarga tu agua bendita (¡Vaya! En esta ocasión no nos ha aumentado el número de cargas de agua bendita, por lo que nos quedaremos con 5). Deberás volver a esta sala cada vez que tus cargas de agua bendita estén bajo mínimos y/o quieras salvar tu partida. En una camilla hay un cadáver estirado, podremos liberar su alma entregándole la fotografía de la madre y a cambio obtendremos un **anillo de invisibilidad**.



Regresa a la estancia de antes y sal de esa sala por la puerta simple. Hay una estancia con dos puertas cerradas y unas escaleras que suben. Pues a ello. En el piso superior la primera puerta a la derecha es un lavabo. Abre la puerta del medio y ese peculiar lugar para la intimidad (y el papel higiénico) será tu punto de ocultación. Sal y casi enfrente, un poco más adelante, hay una puerta cerrada que deja ver un portal. Lástima, no podemos entrar de momento. Más adelante, en este caso a la derecha, hay otra puerta que sí podremos abrir. Dentro de la habitación verás un agujero en la pared. Arrástrate y entrarás en otra habitación en la que podrás recoger un **espejo de mano**. Dentro de un armario parece haber algo, pero todavía no podemos abrirlo. Como la puerta de esta habitación esta cerrada deberás volver sobre tus pasos y salir al pasillo por la otra habitación tras volver a arrastrar tu bonito uniforme por el suelo. Al salir al pasillo empezará la agonía de la persecución sistemática. En esta ocasión nos perseguirá *Scissorman*, por lo que a partir de ahora sigue la táctica del agua bendita y la evasión una vez más.



Dirígete al espejo y usa el de mano que acabas de encontrar aparecerás en el otro lado del hospital. Ahora te perseguirá la hermana de *Scissorman*, o sea *Scissorwoman*. Entra por la primera puerta que queda a la derecha y recoge el **formulario de alta**. Sal de la habitación y sigue el pasillo, entrando en la primera puerta que queda a la izquierda. Esa habitación tiene otro agujero en la pared. Deslízate por él y verás como tu perseguidora no puede entrar en esa habitación. Encontrarás un armario con un sello que puedes romper con una dosis de agua bendita. Recoge el **frasco con agua de lavanda** y vuelve a la otra habitación, ya que la puerta también está cerrada. Sal al pasillo y sigue hasta que encuentres unas escaleras que bajan. Desciende al piso inferior y recoge la **foto de un niño** que hay sobre unos sillones.



Sigue por esa misma estancia y encontrarás unos lavabos. Justo en la entrada, a la izquierda de Allyssa, encontrarás la **llave C** encima del lavamanos. Cógela, y usa el punto de ocultación que puedes encontrar al final de los lavabos para evitar a la pesada mujer de las tijeras. Cuidado porque cuando salgas la susodicha dama te dará una pequeña sorpresa.



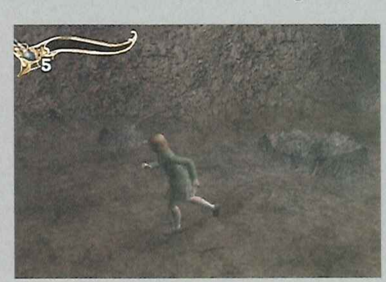
Regresa arriba, pasa al otro lado del espejo y entra en la primera habitación de la izquierda. Lee el papel del cadáver que hay sobre la silla, entrégale el formulario de alta, con lo que liberarás su espíritu y te entregará una **piedra del sello**. Baja al piso inferior por las escaleras y sal por la única puerta accesible. Tras pasar por la puerta verás que dejan de perseguirte. Entrega la foto del niño al cadáver de la enfermera que hay en esa estancia, con lo que liberarás otro atormentado espíritu que te recompensará con una **flecha repelente**. Aprovecha que estás aquí para ir a la sala contigua, recargarte de agua bendita y salvar la partida.
Vuelve arriba y regresa por el pequeño agujero de la pared a la habitación con



el armario que no podíamos abrir (la segunda puerta a la derecha antes de llegar al espejo). Como hemos desbloqueado el sello en el otro lado, ahora podremos abrirlo sin más. Recoge la **llave B**. Ve hacia la puerta que no podíamos abrir y que mostraba un portal. Verás que junto a ella hay una especie de cerradura electrónica. Pulsa el botón de acción y usarás las tres llaves para abrirla. Entra, activa el portal y ¡a viajar de nuevo!

EN EL CASTILLO

Apareces en un lugar muy extraño. Verás un hombre anciano que se dirige a un castillo. Avanza y recoge las notas de tu abuelo (¡Vaya pieza de tío!) y **agua de lavanda**. Cruzando la puerta verás una fuente donde podrás recargarte y



guardar tu partida. Cuando empieces a avanzar volverá *Scissorman*, así que simplemente corre y abre el sello que impide la apertura de la puerta. Ya estás en el castillo. Si necesitas recargar agua bendita o quieres salvar la partida podrás regresar a la fuente de león del exterior, pero cuidado porque asomará *Scissorman* cada vez persiguiéndote hasta la entrada. Por suerte en la gran sala en la que te encuentras no aparecerá.
Tras entrar date una vuelta por toda la gran estancia llena de estatuas y recoge dos **flechas repelentes** y una **flecha atadora**, que encontrarás por el perímetro de la gran sala. Entra por la puerta doble que queda a la derecha de la gran sala. Encontrarás unas escaleras que suben y acaban con un pasillo hundido que te impide el paso. Vuelve a la gran sala y entra en esta ocasión por la puerta doble que queda a la izquierda. Hay unas escaleras que son simétricas a las que acabamos de ver por la otra puerta, lo que te servirá a la hora de evitar a *Scissorman* que vuelve a hacer acto de aparición.



Evítalo justo antes del último tramo de escaleras, momento en el que deberás aturdirlo con una dosis de agua bendita. Entonces corre hasta arriba del todo y verás un punto de evasión. Pulsa el botón acción y verás una aparatosa caída. Aprovecha que está fuera de combate para leer la nota que hay junto al cadáver y evita si procede al espíritu que ronda por ahí. Regresa a la sala de las estatuas y toma la puerta de enfrente, por la que hemos entrado antes.



Verás una especie de ventana sin reja con una repisa. Ve por ella junto a la pared hasta que llegues a la gárgola. Deberás entonces pulsar el botón para agacharte y continúa adelante. Como hay otra especie de ventana y el camino está cortado, entra por ella y evita al espíritu. La puerta que verás está cerrada, razón para olvidarte de ella y salir por la otra ventana al exterior. Sigue por la repisa hasta que veas una ventana con barrotes, que como podrás imaginar es de la que hablaba la nota del último cadáver. Si pulsas el botón acción ante la reja podrás quitar el barrote y entrar en la cocina, en la que encontrarás una pista sobre lo que debes hacer. Abre la puerta y coge el **cráneo quemado** con el que podrás liberar, más adelante, a un espíritu que nos dará una **piedra del sello** y una **flecha repelente**.



Mientras examinas la sala aparecerá la versión femenina de los tijereteros, aunque si te fijas bien verás un punto de evasión cerca del horno. Tras haber puesto en el horno a la peligrosa doncella observa que detrás del fuego hay algo. Cerca, verás un depósito con cenizas. Si pulsas el botón de acción, Allyssa utilizará las cenizas para apagar

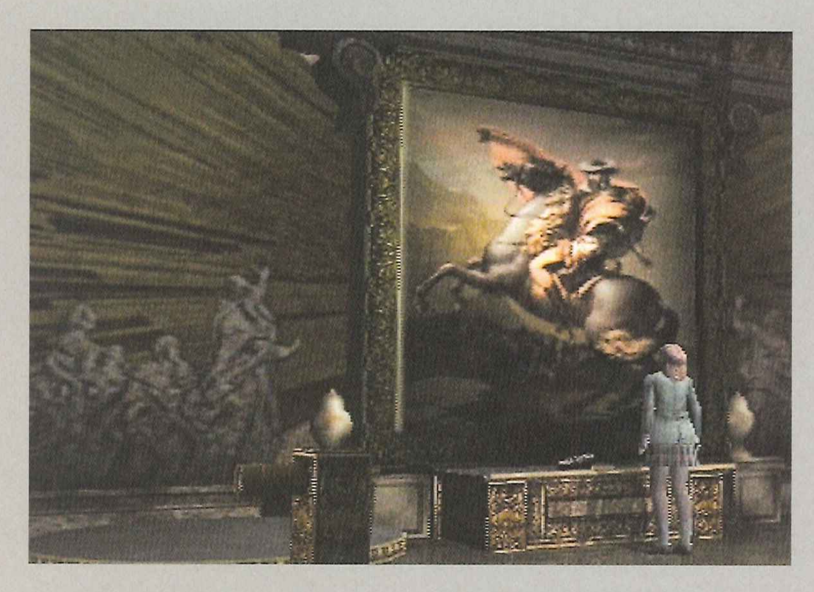


el fuego, y podrá coger un **emblema A**. Sigue por la puerta opuesta a la entrada de los barrotes y cruza la estancia. Abre la puerta y te encontrarás en un comedor con dos grandes fuentes, y dónde también podrás recargar tus dosis de agua bendita y salvar la partida. Observa el cuadro y después verás que sobre la mesa, justo al lado del diario y la vasija con agua bendita, hay un candelabro que parece haber sido movido. Ponlo bien y activarás un mecanismo que eleva las fuentes y deja a la vista un lugar dónde puedes insertar algo parecido al emblema que tienes. Hazlo en una de las dos fuentes y sigue adelante evitando todo el rato a *Scissorwoman*. Tras otra estancia con armaduras llegarás a la biblioteca, dónde podrás conocer más cosas sobre tu pérfido abuelo y recoger un **frasco con agua de lavanda**.

Sal por la puerta que hay al final y vuelve a asomarte por otra ventana para ver otra repisa por la que mantener equilibrios. Tras llegar a una nueva ventana, esta vez con las rejas ya medio rotas, entra por ella y verás







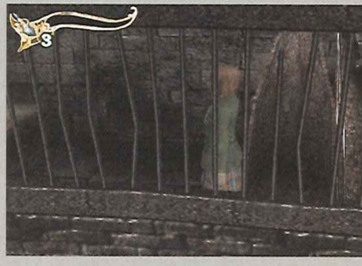
otra especie de biblioteca, en la que encontrarás el **emblema N**. Vuelve sobre tus pasos e inserta el emblema en la ranura de la otra fuente, con lo que aparecerá una puerta.
Entra y sigue por las dos estancias que encontrarás hasta llegar a otra puerta. Verás un cuadro de Lord Burroughs, el antiguo propietario del castillo en el que te encuentras. Recoge el **emblema D** que encontrarás y lee la nueva entrega del libro de entes y las notas de tu abuelo (mira por dónde somos familia lejana del propietario del castillo, otra buena pieza como el abuelo). Tras esto verás por un proyector lo que le está pasando a Dennis. Pobre chaval, será cuestión de ayudarlo. Pulsa el interruptor que hay bajo la pantalla y aparecerá un pilar con una ranura. Coloca el emblema D en la ranura y podrás abrir la puerta.

ARMADURAS ANIMADAS

Vuelves a estar en la estancia en la que había un montón de armaduras, pero ahora parece que tienen una extraña obsesión por mover sus armas. Fíjate que siguen movimientos cíclicos, por lo que para pasar por delante de ellas deberás tener mucho cuidado y observar bien estos movimientos para evitar la pérdida de algún miembro de tu cuerpo. Por cierto, si tienes alguna piedra del sello podrás sobrevivir a los golpes, aunque no es cuestión de malgastarlas. Antes de pasar por delante de ellas observa que hay dos extraños artilugios a derecha e izquierda de la pantalla. Son ascensores que bajan a un nivel inferior. Ve al de la izquierda y úsalo. En las mazmorras abre la puerta y explora la pequeña zona de celdas. Encontrarás



otra puerta cerrada y ningún objeto. Sube por el otro ascensor que queda a la derecha y volverás a aparecer en la sala de las armaduras. Después de evitar los cortes deberemos coger otro ascensor que hay hacia abajo y a la izquierda, con el que bajaremos al nivel inferior. Recoge **un anillo de invisibilidad** y abre la puerta que antes no podías abrir, con lo que ahora tienes ambas partes exploradas y comunicadas. Sube por el ascensor que te deja arriba y a la derecha. Evita de nuevo las armaduras asesinas y toma el ascensor de abajo a la derecha.



En una sala colindante encontrarás una palanca que te servirá para abrir unas puertas que nos cerraban el paso. Ve por ellas y llegarás a la estancia en la que Dennis está a punto de ser partido literalmente en dos. Tras unos minutos de cine de acción caeremos al vacío y apareceremos en una zona subterránea.
Encontrarás la enésima entrega del libro de entes con información sobre los hermanos amantes de los objetos cortantes. Tras abrir la puerta te encontrarás de nuevo en un lugar familiar, la biblioteca del abuelo. En una de las esquinas, pulsando el botón de acción, leerás un bonito cuento escrito por ti cuando eras pequeña. Tras separarse la librería podrás acceder a una nueva habitación que te llevará de nuevo a la sala con el cuadro de Lord Burroughs y el proyector. Tras una escalofriante escena con tu abuelo de protagonista podrás comprobar como Dennis no ha mejorado su situación. Regresa a la habitación de las armaduras, esquiva sus golpes y toma de nuevo el ascensor de abajo a la derecha para llegar de nuevo al interruptor. Actívalo y vuelve corriendo al lugar dónde Dennis está retenido. Empieza la fiesta primero con *Scissorwoman*.

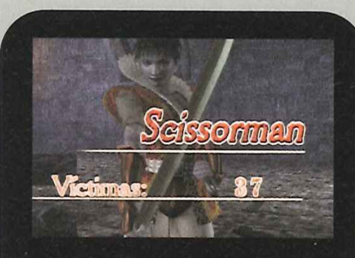


Scissorwoman

Tiene una barra bastante baja de energía, pero que eso no te haga pensar que es fácil de vencer. Se teletransporta constantemente de un lado para otro del escenario, lo que provoca muchos problemas a la hora de apuntar.
En esta ocasión Allyssa no apuntará directamente. Deberás encarar a tu adversaria y tras tenerla en tu ángulo de tiro carga y lanza la flecha. Es muy difícil que puedas dispararle una carga completa, por lo que confórmate con la carga que consigas. Para vencerla no precisas flechas especiales, y no las tires sobretodo si está lanzando el tornado.
Otro consejo, dirígete a la esquina opuesta cuando lanza su ataque a distancia, el tornado, para evitarlo, y carga y dispara sobre ella.
Quedarte en una esquina, con una buena visibilidad para ver por dónde aparece es también una buena forma de vencerla.

Tras tu victoria su hermano aparecerá con bastante mala leche y ganas de venganza. Bueno… vamos a calmarle los ánimos.





Scissorman

Precaución, porque nuestro amigo es duro de roer. Más que duro es muy rápido, por lo que cuando veas que lo tienes a corta distancia y va a realizar un ataque cuerpo a cuerpo, dispara o te dará él primero y perderás tu oportunidad.
Por suerte en esta ocasión podrás apuntar de forma automática.
Sus ataques a larga distancia son muy peligrosos. El primero, una especie de rayo, es relativamente esquivable, ya que sigue más o menos una línea recta sobre tu posición, aunque como apunta justo antes de lanzarlo, deberás esquivarlo rápidamente. Ojo con los cambios de cámara que no ayudan, especialmente a dirigir a Allyssa en la dirección adecuada. El otro ataque, una larga serie de una especie de pequeños *boomerangs*, es difícil de esquivar y encima ataca en dos oleadas. En este segundo caso aléjate al máximo de él.
Aprovecha sobre todo cuando lo puedas retener con una flecha cargada al máximo. Entonces sitúate en una posición alejada para evitar sus ataques de larga distancia, y dale duro. Tampoco en este caso es imprescindible el uso de flechas especiales para vencerlo.

Tras una pequeña sorpresa, Dennis nos ayudará a rematar al señor de las tijeras. Por fin liberado volverá a hacer de payaso adolescente, pero pronto descubriremos la identidad de ese señor vestido de oscuro que todo el rato nos lleva por el camino de la amargura. ¡Hay que ver cómo ha cambiado el abuelo!

SUBIENDO POR EL RELOJ

Sube por la rampa hasta que queda interrumpido el camino. Allyssa tomará la decisión de agarrarse a un cable que sube y aparecerá en una zona llena de engranajes. Recoge una **flecha atadora** y deslízate por debajo de los engranajes hasta que encuentres una puerta. Sal y recoge otra **flecha repelente**. Justo detrás, deberás agacharte y arrastrarte



para poder llegar, encontrarás una palanca. Úsala y ve ahora hacia la base del reloj. Verás otra palanca que puedes usar y que desplegará una escalera para subir. Asciende por ella y utiliza los engranajes en movimiento horizontal hasta llegar a uno vertical que te permite subir. Reencuentro con Dennis y nuestro abuelito. Recuperaremos el último **pedazo del colgante en forma de trébol** y en definitiva nos enfrentaremos a nuestro último *final boss.*

Tras vencerlo y ver una escenita de acción volverás a la pantalla del combate pero no podrás lanzar ningún ataque. Esquívalo y ve hacia la izquierda de la pantalla, dónde encontrarás la victoria final. Tras la muerte de tu último



enemigo serás testigo de las previsibles escenas lacrimógenas que cabía esperar. ¡Finito! Salva tras los títulos de crédito para poder ver los extras del juego. En lo que al juego propiamente se refiere, si vuelves a empezar con esta memoria tendrás algunas pocas novedades que básicamente incrementan la dificultad del juego.







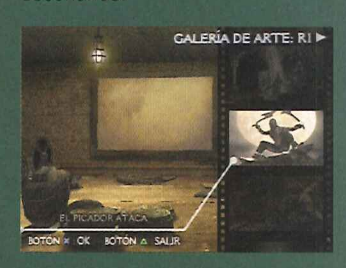
Lord Burroughs

Es, como buen enemigo final, extremadamente peligroso. Tiene dos poderosas barras de energía y encima sus ataques son devastadores. Por tanto aquí es conveniente usar TODAS las flechas especiales que tengas en tu poder. Lánzalas todas al principio del combate y el resto de la barra de vida deberás bajársela mediante el uso de flechas normales.
Como siempre evita el cuerpo a cuerpo, porque además de poderosos ataques a corta distancia, en esta ocasión nuestro amigo tiene la capacidad de recuperar vida mientras nos coge del cuello y la resta a nuestra barra.
Lanza unas bolas azules que nos atraparán (a medio combate el muy cafre lanzará hasta tres de ellas a la vez). Es imprescindible evitarlas, ya que si nos dan tres y quedamos retenidos por ellas moriremos directamente. Cuando estés atrapado por una o dos de ellas, intenta dispararle antes que lance más o, siendo más prudente, intenta moverte del punto dónde estás justo en el momento en que lanza una, evitando caer al suelo por el rayo, que nos atrapa hacia el punto de sujeción.
Intenta disparar justo antes que lance una bola azul. Si lo hacemos en el momento justo conseguiremos abortar su ataque y dañarle. Ten en cuenta que es mejor una flecha poco cargada que aborte su ataque que una más cargada que no lo impida.
El mejor consejo: intenta retenerlo con una flecha cargada al máximo. Él realizará dos o tres ataques que deberás esquivar y entre ataque y ataque puedes disparar alguna flecha con poca carga. En un momento determinado observarás que se concentra para lanzar una especie de conjuro que le libera de la atadura. Empieza entonces a cargar tu flecha, pero no la sueltes hasta que haya finalizado y vuelva a preparar su ataque. Entonces lánzale el flechazo que, si lo has hecho bien, estará cargado al máximo. Eso lo volverá a retener, por lo que puedes volver a iniciar esta secuencia.

EXTRAS

Cine

Una nueva opción aparecerá en la pantalla de título principal. En ella podremos ver todas las escenas de FMV del juego. Una auténtica pasada para recordar todo el hilo argumental y disfrutar de unas escenas excelentemente dirigidas. Pulsando **R1** en el menú de videos podremos acceder también a una galería de imágenes de los diferentes diseños de personajes y escenarios.

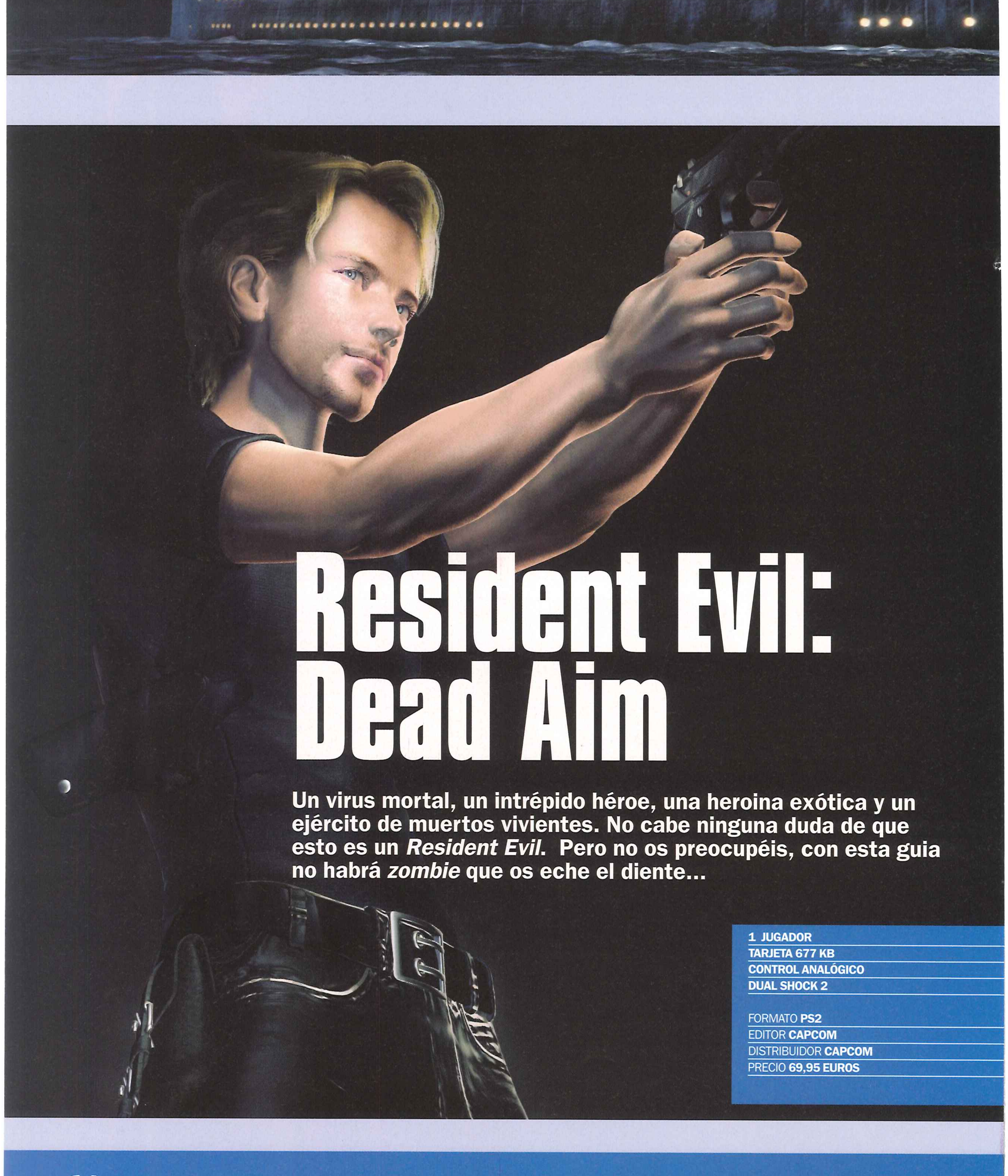


¡Vestiditos!

Estos japoneses de Capcom no podían dejar escapar la ocasión para mostrar unos cuantos modelitos nuevos para vestir a nuestra guapa y joven Allyssa. Un poco pervertidos sí que son. Si empezamos una nueva partida lo haremos con la llave del armario de su habitación, lugar en el que podremos elegir varios modelos de vestidos, desde algunos algo horteras hasta algunos más que sexis...







Resident Evil: Dead Aim

Un virus mortal, un intrépido héroe, una heroina exótica y un ejército de muertos vivientes. No cabe ninguna duda de que esto es un *Resident Evil*. Pero no os preocupéis, con esta guia no habrá *zombie* que os eche el diente...

1 JUGADOR
TARJETA 677 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **CAPCOM**
PRECIO **69,95 EUROS**

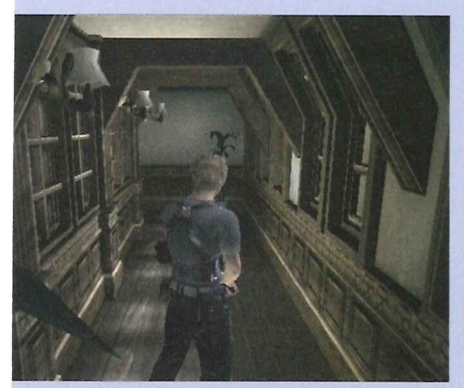
Antes de empezar

Debes tener en cuenta que esta guía se ha realizado sobre la dificultad Normal del juego. Si juegas en el modo Fácil o Difícil habrá algunas diferencias en cuanto a ítems. Básicamente, en el modo de dificultad fácil hay más munición y objetos curativos, mientras que en la difícil hay muchos menos. Otra diferencia consiste en que en versión fácil Bruce cuenta con la escopeta desde el principio.

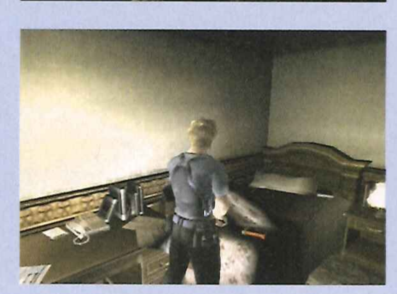
PRIMER PASILLO



Cuando Bruce se levante y te den el control del personaje, avanza hasta cruzar la puerta de la izquierda. Entrarás en una habitación en la que parece que se haya jugado un partido de fútbol entre Neandertales (o mejor dicho, entre zombies). Gira a la derecha por la puerta abierta para recoger un paquete de **balas de pistola**. Vuelve a la habitación principal y sal por la puerta de la derecha.



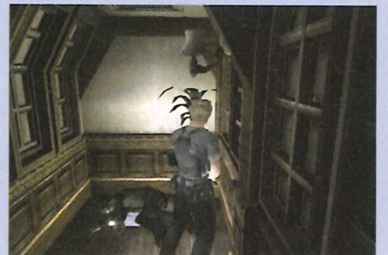




La siguiente sala está llena de cadáveres, pero no te molestarán de momento. Crúzala y entra en la puerta marcada con el número 102. La puerta de la derecha conduce a una sala con una cama y encontrarás **balas de pistola**, además de un cuarto de baño vacío. Pasando por la puerta abierta de la izquierda encontrarás más **balas de pistola**. Una vez recogido todo el arsenal, sal de la habitación 102. De





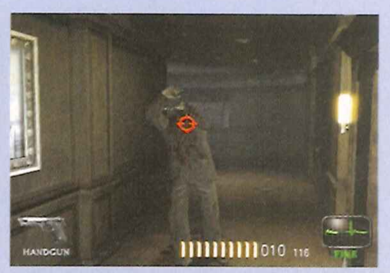




nuevo en la habitación de los cadáveres, sigue la pared de la derecha hasta una habitación sin número pero en la que encontrarás un cadáver colgado... Aguanta las arcadas y continúa hasta la siguiente sala, donde otro muerto sujeta un mapa de los camarotes superiores y una **llave de primera clase**. Vuelve a la habitación anterior y prepárate para liquidar a tu primer zombie. Vuelve fuera y esquiva o dispara a los muertos que se levantarán y cruza por las puertas dobles de la derecha, ya que necesitas una tarjeta para abrir las de la izquierda.



Nada más cruzar te esperan dos zombies hambrientos. Despáchalos y cruza la puerta de la izquierda para salir a una gran sala con unas escaleras dobles y un cuadro al fondo. No bajes las escaleras, a no ser que necesitas la **hierba verde** que hay abajo a la derecha, sino que cruza la puerta de enfrente y luego la de la derecha, para llegar a una sala con un piano y más cuerpos, uno de los cuales tiene la **tarjeta de invitados**. El resto de los cadáveres se reanimarán, así que encárgate de ellos y coge las **balas de pistola** que dejarán caer. Además





encontrarás un fax entre los papeles del suelo y **hierba verde** en el macetero. Sal por la derecha matando a los zombies que guardan la puerta y a las dos manifestaciones que se han formado en tu camino, y vuelve hasta la puerta doble cerrada con el lector de tarjeta.



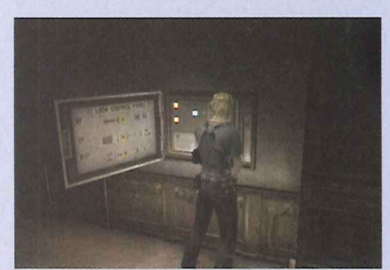
ESCALERA CIRCULAR, SEGUNDO PISO

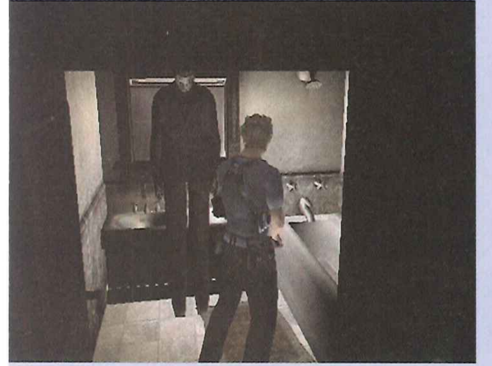
Después de una escena de video, baja al primer piso, dirígete al panel de control de los cierres eléctricos (el de las lucecitas) y abre las puertas del 2º piso con la tarjeta de invitados. Para las demás puertas necesitas una de la tripulación que aún no tienes. Recoge las **balas de pistola** que hay en la esquina a tu espalda y vuelve al 2º piso, para pasar por la puerta de enfrente. Hay zombies aquí, pero si disparas se levantarán muchos más... Decide si prefieres sigilo o disparos, pero en cualquier caso debes llegar a la habitación 201, la primera puerta que encontrarás en el lado derecho, dónde encontrarás **hierba verde**, **balas de**



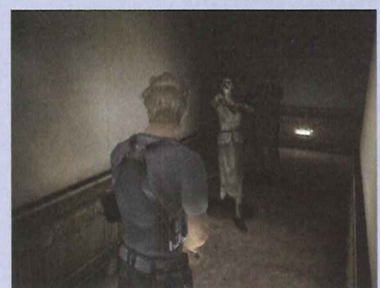
pistola y un archivo en el cuarto de baño donde cuelga un cadáver (aaah, el buen rollo tradicional de los *Resident Evil*). Al salir dirígete a la derecha y entra a la puerta sin identificar que quedará a tu izquierda.

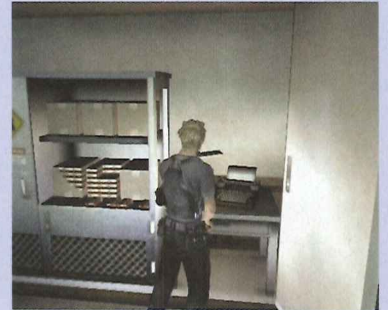


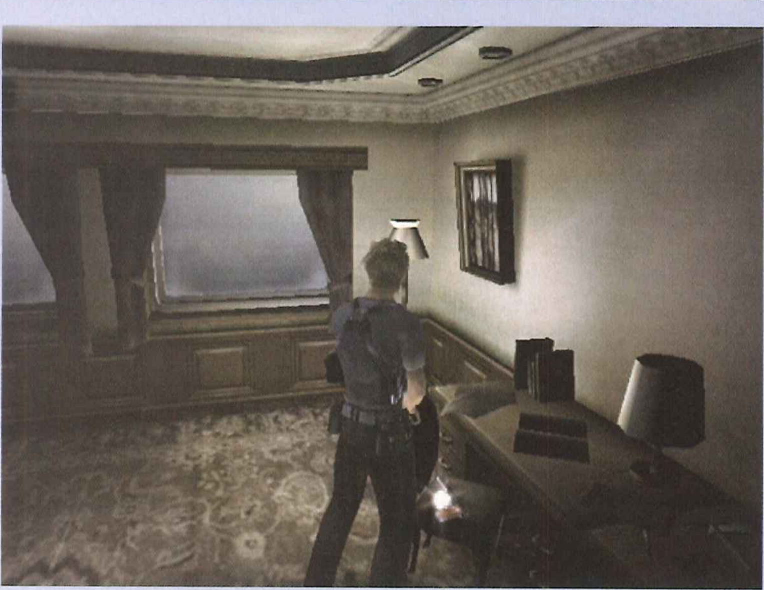


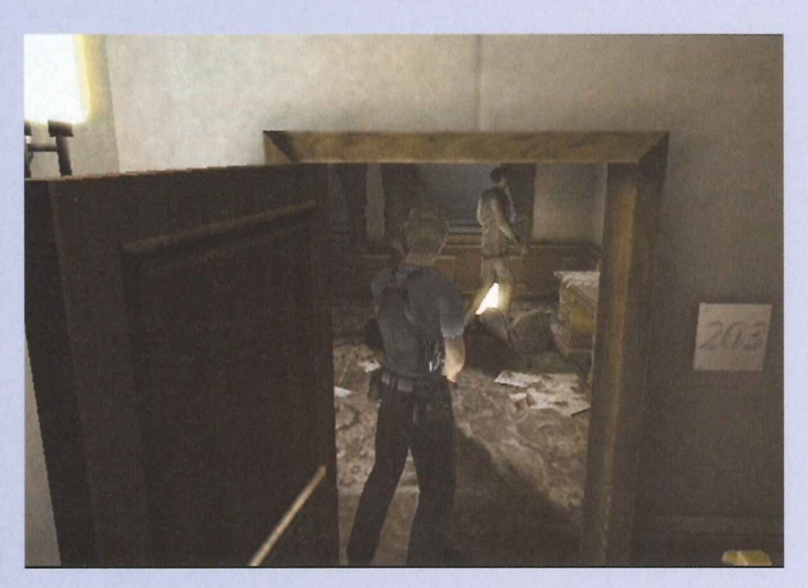


Avanza hasta que se abra un corredor a tu derecha que contiene una **hierba verde**, tras el cual está la habitación 206, tu siguiente destino. Aquí encontrarás otra **hierba verde** al lado de la cama y la **pistola con silenciador** sobre una silla, con lo que tendrás menos problemas de "resurrección por ruido". Después cruza la puerta del fondo que da al comedor, donde (por fin) podrás guardar tu partida en la máquina de escribir, además de encontrar un depósito con muchas **balas de pistola**. Resumiendo, que visitarás mucho esta sala. Una vez bien equipado, sal por la otra puerta para llegar a un nuevo pasillo.

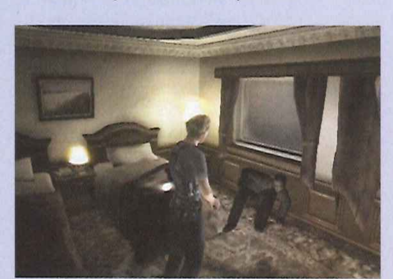


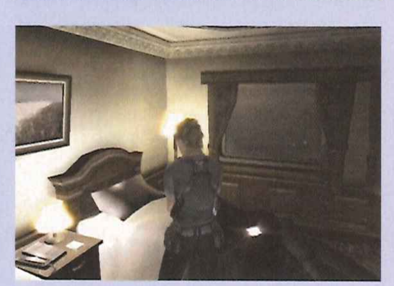






Este pasillo es similar al anterior, sólo puedes entrar en la habitación con la puerta abierta así que mata al zombie vestido de marinerito y al que se levantará del suelo para coger la **tarjeta de identificación** que hay sobre la cama. Después huye por el pasillo repleto de invitados y abre la puerta del fondo para regresar al primer pasillo y a la sala del panel, donde podrás desbloquear las puertas del primer piso gracias a tu nueva tarjeta.

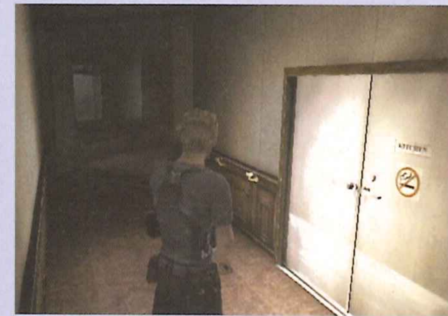


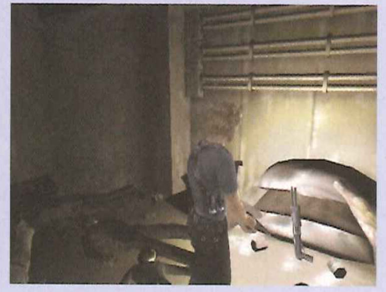




ESCALERA CIRCULAR, PRIMER PISO

Una vez abiertas las puertas, pasa por la que queda a la derecha del panel y entra en la cocina, la primera estancia de la derecha. Encontrarás **balas de pistola** y **hierba verde**. Cruza la siguiente puerta, avanza hasta el congelador y recoge la **escopeta** y **munición de escopeta** (Nota: si juegas en el nivel Fácil, encontrarás la **ametralladora**). Pero ten cuidado porque los cadáveres del suelo han decidido resucitar. Si los matas,



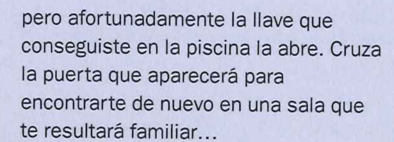


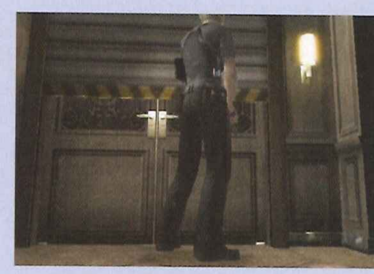


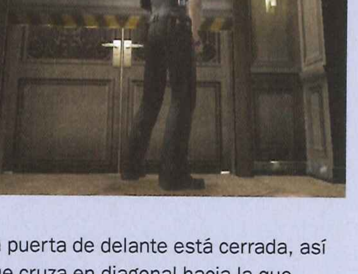
obtendrás **medicina herbal**. Vuelve al pasillo y avanza hasta la puerta del fondo (que no podrás abrir) para coger la **hierba verde**. Cuidado con el zombie que se levantará. Vuelve sobre tus pasos para tomar el corredor que quedaba a la derecha. Hay zombies y unas **balas de pistola** junto a la segunda puerta cerrada de la derecha. Sal por la única puerta abierta, la puerta doble que ahora está a tu espalda y que da a la cubierta de la piscina. Hay una auténtica manifestación, así que limpia la zona antes de coger el ***spray* de primeros auxilios** que hay en una esquina de la piscina. Después, revisa el panel de control que hay al fondo a la derecha. En él brilla la **llave de mantenimiento** que debes recoger. Al hacerlo, dejarás al descubierto la boca de una válvula (que no tienes) y un archivo. Ya puedes volver hasta la sala del panel para investigar la puerta que desbloqueaste.



Pasa el primer pasillo vacío y "limpia" la sala siguiente para poder explorar con tranquilidad las habitaciones. Primero ve a la habitación 302, que está al fondo a la derecha, allí encontrarás **hierba verde** y la **pistola semi-automática** con la que matar zombies más deprisa. Pruébala con el cadáver andante que intentará sorprenderte por la espalda nada más coger el arma. Después ve a la habitación 305 (justo al otro lado de la sala), encontrarás **balas de pistola**, más **hierba verde** y otro zombie con intención de sorprender. No hay más habitaciones que ver, así que pasa por la puerta acristalada de tu izquierda. Encontrarás una persiana, pero afortunadamente la llave que conseguiste en la piscina la abre. Cruza la puerta que aparecerá para encontrarte de nuevo en una sala que te resultará familiar...

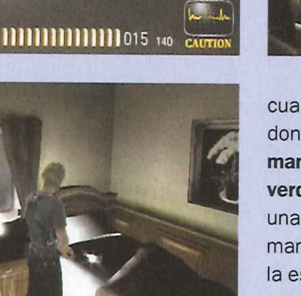






La puerta de delante está cerrada, así que cruza en diagonal hacia la que tienes enfrente pero al otro lado de la sala. Se abrirá dejándote en un pasillo. Entra en la primera puerta para acceder al Club Seven Seas. Al lado de la barra encontraras **hierba verde**, en una mesa de juego y sobre una silla de máquina de *jackpot* hallarás sendas cajas de **balas de pistola**, y sobre la barra hallarás otro archivo. Pese a que puedes salir por otras puertas, vuelve por donde entraste y recorre el pasillo hasta una puerta en el fondo (todas te llevarán al mismo sitio). Tras unos cuantos pasos llegarás al almacén donde se encuentra la ansiada **manivela válvula**, además de **hierba verde** en una esquina, un diario sobre una caja, **balas de pistola** al lado de la manivela y **cartuchos de escopeta** en la estantería. Cuando lo tengas todo sal para ver una escena de vídeo.

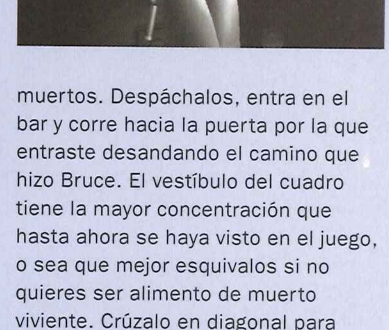






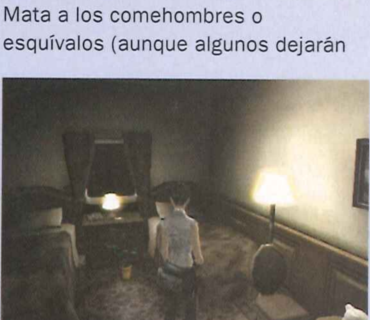
FONGLING PRIMERA MISIÓN

Vaya por Dios. Fongling ha robado la manivela. Deberás dirigirte con la preciosa chinita hacia la cubierta de la piscina. Afortunadamente, Fongling va armada con un fusil de asalto... y lo va a necesitar, ya que enseguida será atacada por una horda de no-muertos. Despáchalos, entra en el bar y corre hacia la puerta por la que entraste desandando el camino que hizo Bruce. El vestíbulo del cuadro tiene la mayor concentración que hasta ahora se haya visto en el juego, o sea que mejor esquívalos si no quieres ser alimento de muerto viviente. Crúzalo en diagonal para salir por la puerta por la que entraste con Bruce. Después atraviesa la sala de la persiana metálica.





Ten cuidado en el siguiente pasillo porque te sorprenderán zombies que saldrán de las habitaciones, especialmente de la 303, una que queda a tu derecha y que antes no habías podido revisar porque estaba cerrada. Afortunadamente, cuando acabes con la excursión de zombies, encontrarás una **hierba verde** dentro de la habitación que será de gran ayuda. Atraviesa la puerta y el pasillo sin zombies para llegar a la sala del panel... que también está infestada. Mata a los comehombres o esquívalos (aunque algunos dejarán





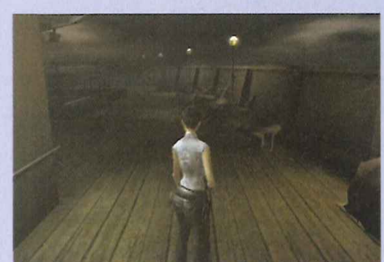




caer ítems) y entra por la otra puerta del primer piso.

¿Lo adivinas? Sí, el pasillo doble que da a las puertas de la piscina también está repletito de zombies con malas intenciones, la buena noticia es que están en el corredor del medio, y si eres lo bastante rápido y te pegas a la izquierda, conseguirás llegar a la puerta sin tener que matar a ninguno. Además, una vez atravieses la puerta podrás entrar en la zona de la piscina que está despejada. Recoge la **munición de pistola** que hay al pie de unas escaleras (o déjala para Bruce) y usa la manivela en el agujero que hay al lado del panel de control.

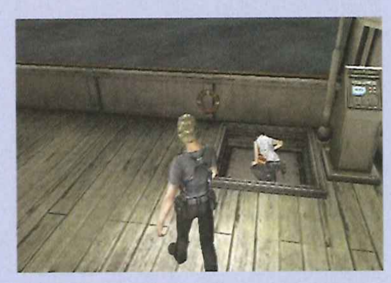


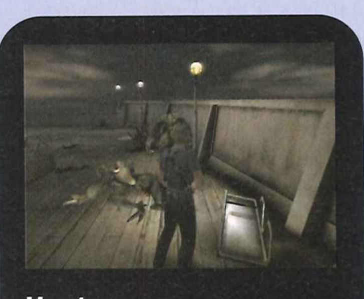




DE VUELTA A BRUCE

Bruce alcanza a Fongling en la piscina y le pide explicaciones. Mientras tanto el Morpheus D. Duvall, el tarado oficial de este juego, se encarga de enseñarnos dos cosas. Una, que está mal de la azotea y dos, que es más malo que los efectos de *Hotel Glam* para un cerebro sano. Para ello, lanza a unos viejos conocidos contra nuestro protagonista: Dos Hunters





Hunters

No se puede decir que sean exactamente jefes finales, pero si que son lo más complicado con lo que te habrás encontrado en el juego hasta ahora. Los Hunters son rápidos, y por muy lejos que estén pueden alcanzarte de un salto. Equípate con la escopeta y déjalos venir, procurando evitar que uno te ataque por detrás. Si consigues mantener tu espalda protegida, y disparar cuando inician su ataque, los monstruos caerán en un santiamén.

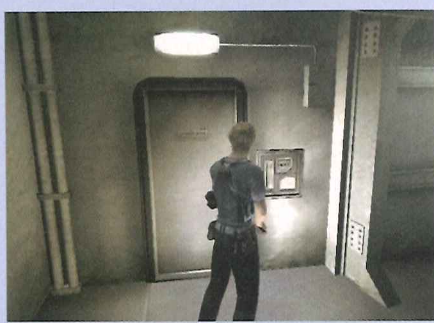
Despachados los Hunters aparecerás en una de las escasas salas de guardar del juego. Guarda la partida y llénate los bolsillos de **balas de pistola** en el depósito de al lado, para después bajar en el ascensor que hay a tu espalda. Camina recto a través de unas barandillas desde el punto en el que te deja el ascensor para encontrar una **hierba verde**. Hecho esto, cruza una de las puertas del fondo (las dos dan al mismo lado). Ten mucho cuidado, porque en el pasillo en penumbra en el que has entrado hay zombies por todos



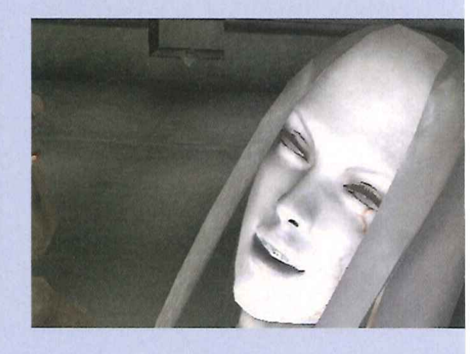
lados que te aparecerán de frente y por la espalda... y parecen salir de la nada. Avanza con suma cautela recogiendo por el camino otra **hierba verde**, hasta llegar a una puerta intermedia que quedará a tu derecha o a tu izquierda dependiendo de la puerta por la que hayas entrado, No te molestes de seguir por el pasillo una vez tengas la hierba, ya que te llevará de vuelta a la sala anterior.

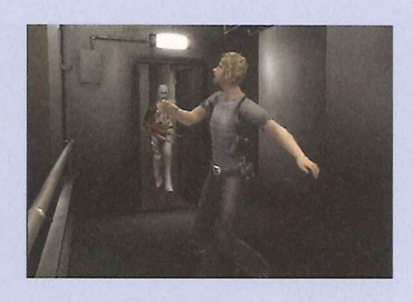


Saldrás a un pasillo circular donde sólo hay dos puertas, pero una requiere una tarjeta de la tripulación para abrirla... que evidentemente no tienes. Sal por la única puerta posible que te llevará a una bodega llena de cajas... que tampoco puedes abrir. Continúa avanzando, despacha a los zombies del siguiente pasillo, recoge las **balas de pistola** que hay sobre unos paveses, ignora la puerta cerrada y cruza una de las dos que hay al fondo para entrar en la sala de presentaciones. Al fondo de la misma hallarás un fichero y la **palanca** y en el lado izquierdo una **hierba verde**. Prepárate, porque hará su aparición la última creación de Umbrella.



¿Este Tyrant femenino no os recuerda a algún personaje del juego? En fin, en todo caso, esto no es una batalla, porque no puedes herir al monstruo. En lugar de eso pon pies en polvorosa hasta la bodega donde estaban las cajas. Con la palanca puedes abrirlas, así que ve una a una hasta conseguir la **tarjeta de la tripulación**. En las demás cajas pueden haber otros ítems, pero teniendo en cuenta que el Tyrant no deja de perseguirte... es tu decisión pararte por ellos o no. Vuelve al pasillo y abre la puerta con la tarjeta para escapar del Tyrant por ahora y encontrar a Fongling.



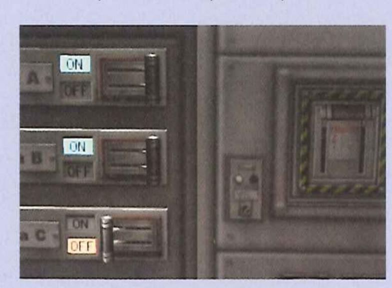


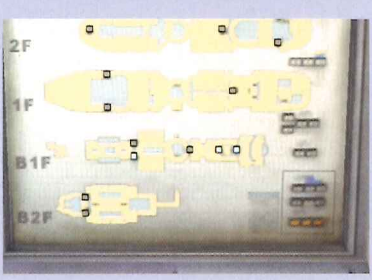
FONGLING, SEGUNDA MISIÓN

Bruce está atrapado, y Fongling debe actuar rápidamente para evitar que ese Morpheus mutado en reina de los mares eléctrica lo machaque. Baja las escaleras para enfrentarte a dos Hunters que han hecho una escabechina con los zombies de la zona. Ármate con



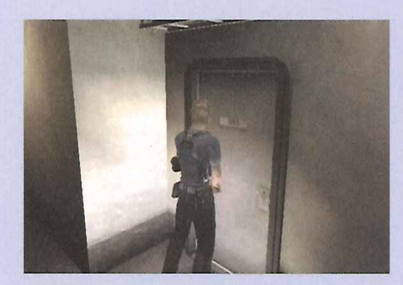
tu rifle de asalto y muévete muy deprisa para evitar que te despedacen. Si tienes suerte, podrás utilizar alguno de los bidones explosivos de la zona para facilitar tu tarea. Cuando estén criando malvas ve al panel de control que esta en la esquina inferior derecha y actívalo. Una vez hecho esto, sube al piso superior y activa el panel de la pared derecha para desbloquear la puerta.



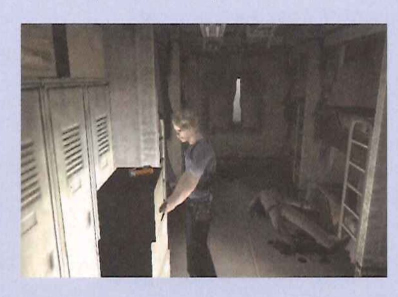


CUBIERTA DE LA TRIPULACIÓN

De nuevo controlas a Bruce. Si necesitas munición regresa al escenario del combate entre Fongling y los Hunters para examinar los cuerpos y obtener **balas de pistola**. Después revisa la nueva estancia que se abre ante ti: los camarotes de la tripulación.



Para empezar ve a la habitación 003 que queda a tu derecha, despacha al zombie y coge las **balas de pistola**. Justo enfrente, pero en el otro pasillo, podrás abrir la habitación 006, que contiene un zombie y una **hierba verde**. Cuidado porque se han liberado nuevos zombies en el pasillo, y les da por vomitar ácido... ¡qué asco! En la habitación 008 (que ya tiene la puerta abierta) encontrarás **cartuchos de escopeta**. Cuando los tengas, sal por la puerta que desbloqueaste antes, y dirígete de nuevo a la bodega de carga (la sala que quedaba de camino a la sala de presentación).



En la bodega te encontrarás con la desagradable presencia de un Hunter (¡hay que ver cómo esquivan los desgraciados!). Cruza la bodega y podrás entrar por la puerta que te queda enfrente, que hasta ahora estaba cerrada. ¡Milagro! Es una sala de guardar. Salva la partida, coge todas las **balas de pistola** posibles y agénciate el ***spray* de primeros auxilios** y la **llave de la sala de recreo** que allí se encuentran. Además, encontrarás sobre el tablero de mandos un archivo la mar de



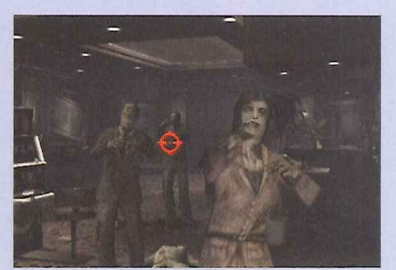


interesante... Cuando lo tengas todo ve a la sala de presentación. Despacha los zombies y examina el panel brillante que hay al lado de unas escaleras sin salida para desbloquearlas



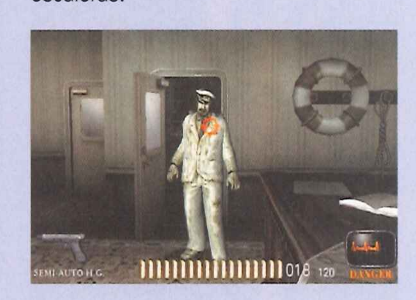
Saldrás de nuevo a la sala del cuadro, desde la que debes dirigirte al Bar Seven Seas por la puerta que te queda enfrente y a la derecha. En el bar hay una gran cantidad de zombies, así que usa tus dotes de Rambo y tu escopeta para salir del paso. La nueva llave te permite abrir la puerta que estaba marcada por una pica, así que ya sabes lo que hay que hacer. Sube por las escaleras que verás, mata al zombie y atraviesa la única puerta posible para acceder a la parte delantera del barco. Líbrate de los zombies que hallarás y entra en la primera puerta de la



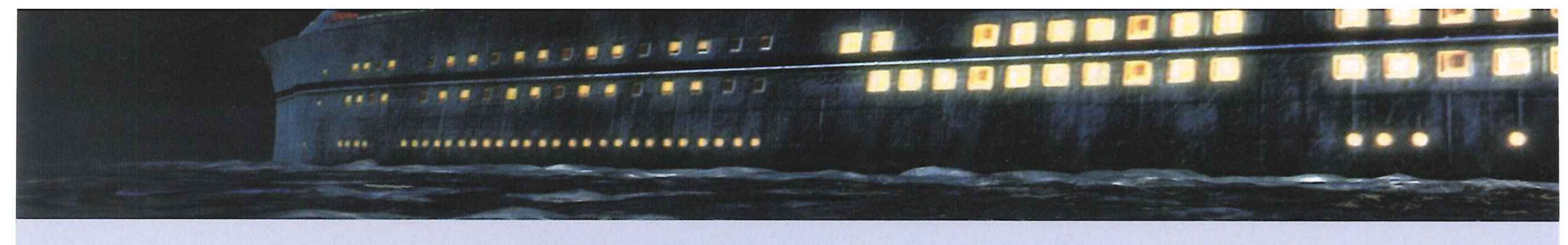


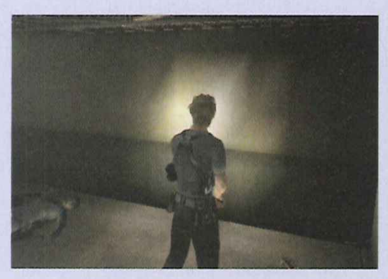


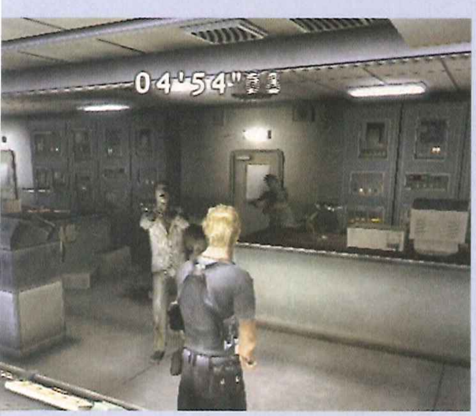
izquierda: el camarote del capitán, donde podrás coger **cartuchos de escopeta** y el **cuaderno de bitácora de la nave**. Estate preparado, porque nada más acabar de leerlo el zombie del capitán saldrá de su dormitorio dispuesto a merendarte. Es más duro de lo habitual, pero si te equipas con la escopeta y tienes buena puntería acabará cayendo. Después, entra en el dormitorio para hacerte con la jugosa **magnum** y **balas de magnum**. En el cuarto de baño (la puerta de la derecha) sólo hay un zombie, por lo que puedes prescindir de entrar. Sal por la puerta de enfrente para salir a un pasillo con unas escaleras.



Sube las escaleras (liquidando los zombies que hay tanto arriba como abajo) y recoge las **balas de pistola** que encontraras en el piso superior. La única puerta (la que tiene el rétulo Control Room) te lleva al puente. Allí saltará una escena de video, tras la cual deberás aniquilar una horda de zombies antes de que el barco se estrelle. Sí amigos, estamos ante la primera cuenta







atrás del juego. Tira hacia tu izquierda para parapetarte tras los muebles y mátalos a todos, coge los **cartuchos de escopeta** que hay sobre una mesa y sal por la puerta de la izquierda al helipuerto para enfrentarte a la mutación de un viejo conocido de otros *Resident Evil.*

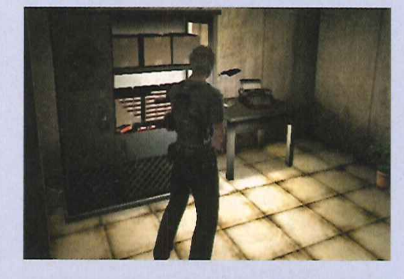


Tyrant 091

Puedes elegir entre utilizar la magnum que acabas de adquirir o ahorrártela... pero ni que decir tiene que si no utilizas todo tu arsenal esto se volverá mucho más difícil. Lo primero que debes tener en cuenta es que el Tyrant tiene ataques muy rápidos y letales, pero sorprendentemente le cuesta girarse y no puede atacarte si no te tiene encarado, así que muévete deprisa y en círculo a su alrededor, buscando su espalda. Apunta hacia el bulto que tiene bajo la nuca (o en su defecto a la cabeza) y acabará cayendo. Eso sí, más vale que te des prisa, porque la cuenta atrás continúa inexorablemente.

INSTALACIÓN DE TRATAMIENTO DE DESHECHOS

Tras la destrucción del barco, Bruce aparece en una isla que parece llevar deshabitada 100 años. Bueno, o eso o ha sido arrasada por zombies, lo cual es más probable. Cuando recuperes el control del personaje atraviesa la puerta que tienes enfrente. A tu izquierda está el mapa de las alcantarillas, y a tu derecha hay un almacén que en el que podrás recargar **balas de pistola** y guardar la partida, además de recoger una **hierba verde** y dos archivos. Ya aprovisionado, sal del cuarto y avanza hasta el final del pasillo, donde podrás recoger el **lanzagranadas** a tu derecha. Atraviesa la puerta de la izquierda, baja al agua y avanza hacia la izquierda entre los cadáveres (que de momento siguen muertos) hasta llegar a un corredor a la derecha que debes seguir. Avanza un poco más hasta llegar a una escalera que te permite salir del agua.

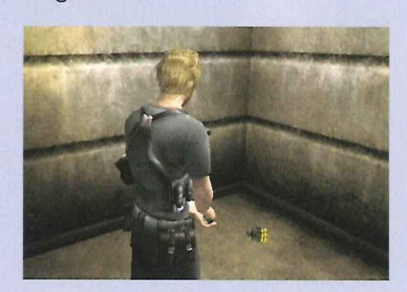




Cruza la puerta y mata a los zombies. Ignora la puerta de enfrente (acabarás volviendo al punto de partida) y cruza el pasillo para hallar otra puerta a tu izquierda que conduce a otro canal de agua... por el que nadan unos extraños bichos a toda velocidad. Esquívales si se dirigen en tu dirección (no pasa mucho) y avanza hasta llegar a la fuente de los bichos, un monstruo llamado Nautilus al que no puedes dañar, así que sal por la escalera que tiene detrás. El siguiente pasillo esta lleno de zombies desnudos que son mucho más



rápidos de lo normal, recórrelo, atraviesa la siguiente puerta y recoge las granadas antes de volver a entrar en el agua.



A partir de ahora esos bichitos del agua tendrán mucha mala leche, intenta esquivarlos en la medida de lo posible sin dejar de avanzar. Gira a la izquierda y sube las escaleras recogiendo las **balas de pistola** que encontrarás. Esa puerta no se abre, así que vuelve al pasillo principal y pégate a la derecha hasta alcanzar otras escaleras que quedan a la derecha del Nautilus. Una vez a salvo, toma el ascensor hasta la sala de control, dónde lo único que puedes hacer es usar la radio.



FONGLING TERCERA MISIÓN

Mira la escena de vídeo que te presenta a esa horrible masa informe llamada Pluto. Una vez recuperes el control de Fongling, coge la **hierba verde** que tienes delante y el mapa de las alcantarillas al fondo del pasillo de la derecha. No podrás avanzar por el corredor, así que cruza la puerta, baja al agua y avanza dejando atrás las



escaleras de la izquierda, ya que la puerta que allí se encuentra, marcada como sector de administración, está cerrada. Gira a la izquierda en el corredor eliminando los zombies que se han levantado a darte la bienvenida. Sube las escaleras y examina el cuerpo de la derecha para obtener la **llave del sector de administración**. No puedes abrir la puerta, así que vuelve sobre tus pasos para usar tu nueva llave en la puerta que hay al otro lado del pasillo.



En esta nueva sala hallarás **dos cajas de balas de pistola** sobre las cajas de la derecha. Recógelas y examina el panel de control para desbloquear la puerta que se encontraba al lado del cadáver del que recogiste la llave. ¿De verdad esto es un juego de pistola?. Con tantas vueltas a uno se le olvida. En fin, dirígete de nuevo a la puerta con mucho cuidado, porque los cadáveres se levantarán a tu paso. Te recomendamos esquivarlos, pero si prefieres practicar el tiro al blanco, estás en tu derecho. En cualquier caso cruza la puerta y el pasillo vacío que hay a continuación hacia la siguiente puerta.





Antes de bajar al nuevo canal, coge las **balas de pistola** que hay al lado de la escalera. La cantidad de zombies que hay en esta área es realmente espectacular, o sea que te recomendamos encarecidamente que corras, a no ser que tengas mucha munición para el fusil de asalto. En cualquier caso, pégate al muro de la derecha hasta ver una escaleras que contienen un ***spray* de primeros auxilios**. La mala noticia es que no puedes pasar por esa puerta. La buena, que los zombies no subirán las escaleras. Elimínalos y vuelve a bajar al agua y avanza hasta el pasillo que se cruza al fondo, donde hallarás unas escaleras con un ascensor. Baja y atraviesa la puerta del fondo para activar una escena de vídeo.

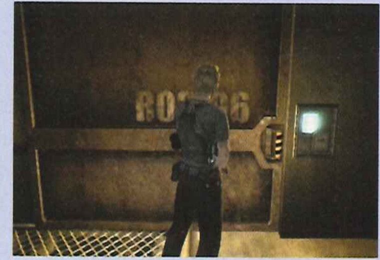




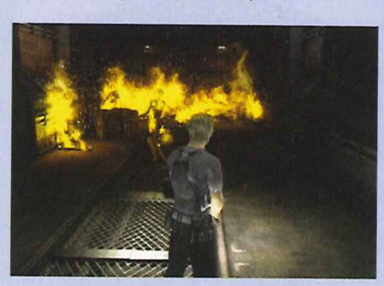
ALREDEDORES DEL HELIPUERTO

Entra en la puerta de la derecha, conduce a una sala para guardar, que además de la típica **munición para pistola** contiene un archivo, un ***spray* de primeros auxilios** y **granadas**. Sal de nuevo. Este corredor tiene forma rara y es muy fácil perderse. Además, también está el problema de los zombies, claro.



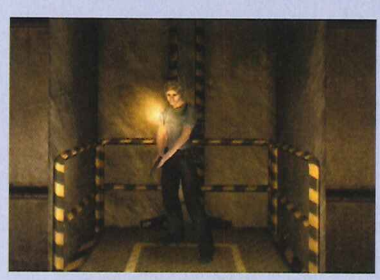


Nada más salir dirígete a la derecha y, en el siguiente cruce, a la izquierda hacia la única puerta abierta (la reconocerás porque tiene una luz azul). En el siguiente corredor avanza y gira a la izquierda esquivando zombies. Cruza la puerta. En la siguiente sala hay dos velocísimas criaturas parecidas a sapos, así que gira a la derecha sin parar de correr y baja en el ascensor. Llegarás un pasillo similar en el que la salida está girando a la izquierda.



El siguiente pasillo está ardiendo (y sus zombies también). Ignora el incendio de delante porque no hay nada. En lugar de eso, ve a tu izquierda, recoge la **hierba verde** que hay en la esquina y cruza la puerta. En el siguiente pasillo hay más zombies ardientes. Antes de cruzar la puerta desbloqueada que queda a tu izquierda debes ir hacia la derecha, y girar a la izquierda en una esquina, para encontrar un ascensor. Baja y coge las **balas de magnum** y la **tarjeta del ascensor**. Vuelve a subir y, ahora sí, sal por la puerta que ignoraste antes. Encontrarás otro de esos pasillos de formas raras que, encima, está lleno de sapos. Esta vez gira a la derecha, sigue recto y gira a la izquierda hasta alcanzar un nuevo ascensor.

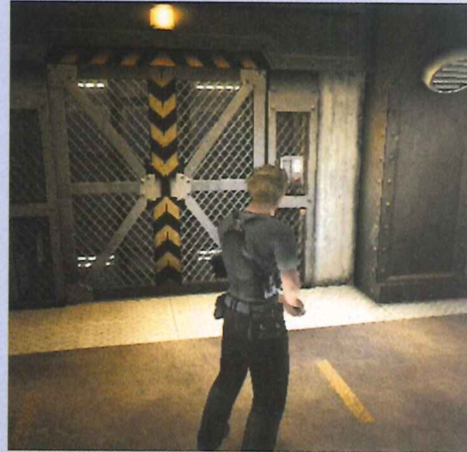


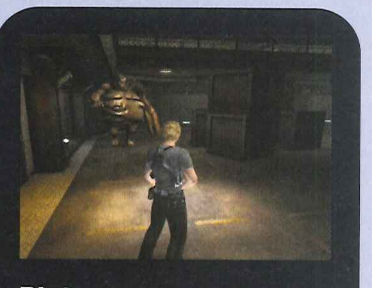


El siguiente pasillo vuelve a ser similar al de arriba, pero esta vez la puerta esta enfrente. Crúzala para ver más zombies en llamas en la siguiente sala. Al fondo de la misma hay una **hierba verde**. Girando a la derecha accederás a otra sala con **cartuchos de escopeta**,



pero la puerta de salida está girando a la izquierda (a medio camino de la hierba). Llegarás a una nueva sala con una **hierba verde** al fondo y la salida en el pasillo de la derecha (la puerta pequeña). Cerca de las cajas encontrarás varias **cajas de balas de pistola**, coge cuantas puedas y usa la tarjeta en el ascensor para conocer a una nueva abominación de Umbrella.





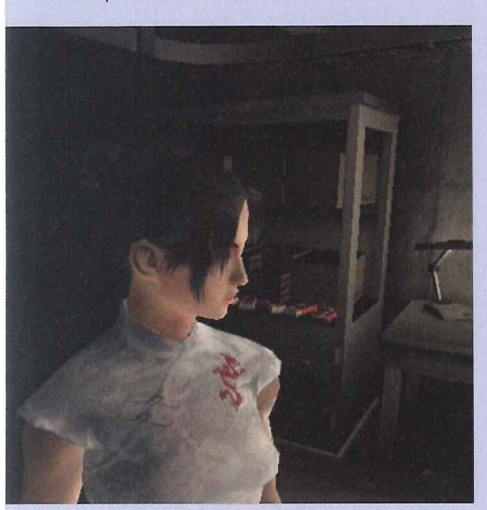
Pluto

Este bicho tan grande sorprendentemente también es muy rápido. Dispárale mientras se acerca y si te alcanza (que te alcanzará) dispárale con la escopeta de cerca. El resto del tiempo dedícate a correr parapetándote en las cajas, porque Pluto es bastante cegato y le cuesta encontrar a su objetivo. Tras unos cuantos tiros, le volarás la tapa de los sesos (literalmente). No es un combate demasiado difícil siempre que no vayas mal de ítems curativos.



FONGLING, CUARTA MISIÓN

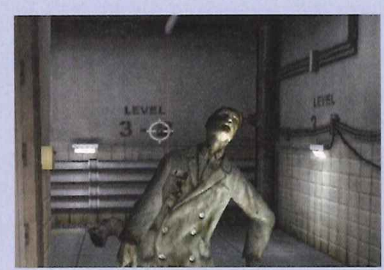
Bruce se queda atrapado en el ascensor y de nuevo controlaremos a la espía con el nombre más chino de la historia. En la puerta de la derecha hay una sala de guardar con su correspondiente depósito de **balas de pistola**. Cuando hayas acabado, sal y avanza por el pasillo hasta una rampa de basuras al lado de una puerta doble. Sí, lo sentimos, es la única salida. Cuando "aterrices" cruza la única puerta que está abierta. Tu objetivo en esta sala es volver a activar la corriente para poder usar el ascensor. Manipula el único monitor encendido para conseguirlo. Una vez hecho esto, mata o esquiva al zombie que se levantará y usa el ascensor para volver al piso superior. Cruza la única puerta posible para activar una escena de video.

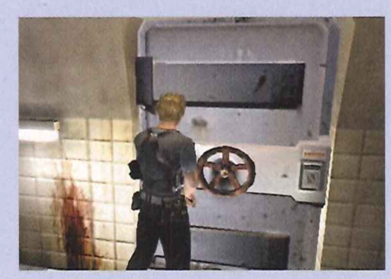




PLANTA DE TRATAMIENTO

Acaba con el Hunter que pasea por el corredor y gira a la izquierda en el primer pasillo. Coge la **hierba verde** y entra en el almacén, en el que encontrarás, además de unos cuantos zombies, que dejarán caer **medicina natural**, la **tarjeta llave roja**, **dos cajas de balas de pistola** y un mapa del laboratorio. Sal al pasillo, ve al ascensor (las puertas dobles) y dirígete al tercer piso. Estate preparado, porque encontrarás una manifestación muy difícil de evitar (uno de los zombies dejará caer más **medicina natural**). Si disparas a los bidones explosivos de la derecha del ascensor, obtendrás **balas de magnum**. Después debes ir hacia la izquierda hasta la puerta con una válvula en la puerta, que deberás abrir con la tarjeta llave roja. En esta sala encontrarás dos hierbas verdes y una grabadora. Cuando lo tengas todo, regresa al ascensor y ve al segundo piso





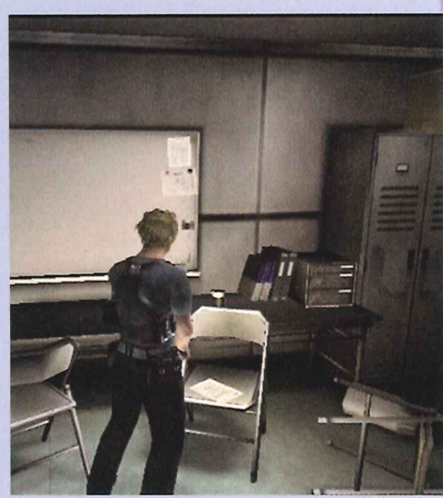






Ten cuidado, porque este pasillo esta guardado por Hunters. Dirígete a la izquierda hasta llegar a una pared marcada como Level 2-D. A tu izquierda habrá dos puertas, entra primero en la habitación 2D-01. Aparte de un zombie verás un ordenador que debes examinar para obtener una **muestra de voz**. En la habitación de enfrente hallarás **cartuchos de escopeta** y un archivo. Sigue avanzando hasta Level 2B y mata a los zombies, porque dejarán caer **munición** de lo más valiosa, y recoge de paso la **hierba verde** de la esquina. En la habitación 2B-01 hallarás un archivo y un zombie en el cuarto de baño (mátale para obtener **medicina natural**). Ya puedes volver al primer piso en el ascensor.

Ya sabes cuál es tu destino: la puerta de la derecha que tiene un mecanismo de apertura por voz. Actívalo y entra. Atraviesa la primera sala sin olvidarte de recoger el **rifle de asalto** que se encuentra en la taquilla entreabierta. Atraviesa la siguiente sala y ve por una de las dos puertas ya que vayas por la que vayas te atacará un zombie nudista. La siguiente sala esta llena de avispas kamikazes que se lanzarán contra ti. Ni se te pase por la cabeza intentar matarlos. Lo inteligente es correr hacia la puerta doble que hay en mitad del corredor para enfrentarte a un nuevo *final boss*...





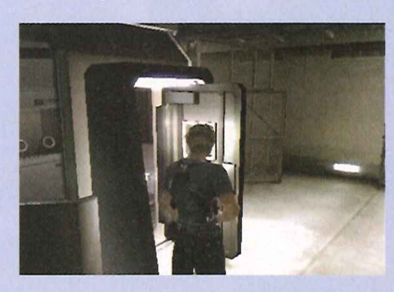


Reina Avispa

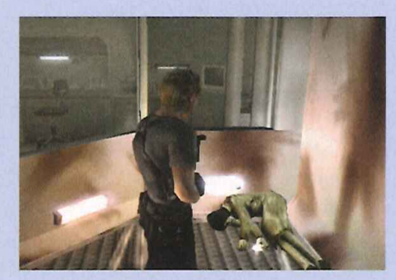
Si el combate contra Pluto te pareció fácil, éste te indignará. Basta con sacar el lanzagranadas y disparar a la reina con todo lo que tengas. Ni te molestes en esquivar o algo parecido, porque sólo conseguirás perder el tiempo y sus ágiles amiguitas te van a alcanzar igual. Simplemente, cúrate si tu nivel de salud baja demasiado (algo que no es muy probable) y continúa hasta que el bichito deje de zumbar...nunca mejor dicho. No olvides revisar el lugar porque hallarás una carga para el rifle de asalto tirada en el suelo.

INSTALACIÓN DE MISILES

Cruza la puerta y te encontrarás con un laboratorio. Revísalo para encontrar un archivo y el **rifle de partículas**, vital para poder acabar con la nueva forma de Morpheus. Una vez esté en nuestro poder los zombies que estaban encerrados al final de la sala se liberarán y os aseguramos que tienen tanta hambre como el resto de sus compañeros. Como no es cuestión de haber llegado hasta aquí para ser merendado ahora por estos no-muertos, aplícales un tratamiento a base de jarabe de plomo para poder entrar en su urna y recoger la **llave del patio trasero** (los chicos de esta instalación se dejaban las llaves en los sitios más extraños).







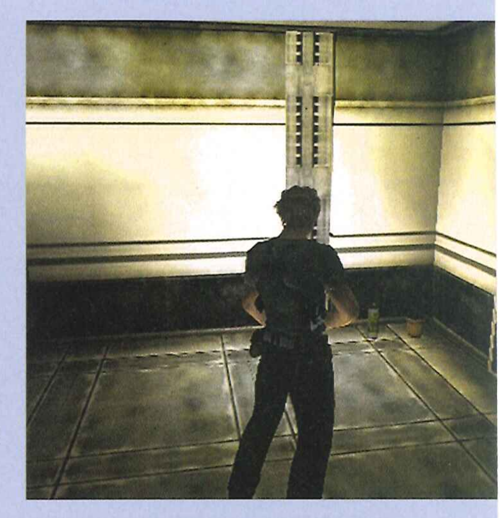
Ya puedes dar la vuelta y volver sobre tus pasos. Atraviesa una de las dos puertas por las que pasaste antes, para comprobar que, por desgracia, el zombie que anteriormente eliminaste vuelve a estar allí... resulta que encima de muertos vivientes son inmortales. En fin. Continúa por la sala de desinfección hasta la habitación donde recogiste el rifle de asalto, y sal al pasillo. En el otro extremo hay una extraña puerta cerrada con una cadena, pero gracias a tu nueva llave la podrás abrir para llegar a la zona que antes visitaste como Fongling: el sótano al que conducía el tobogán de la basura.



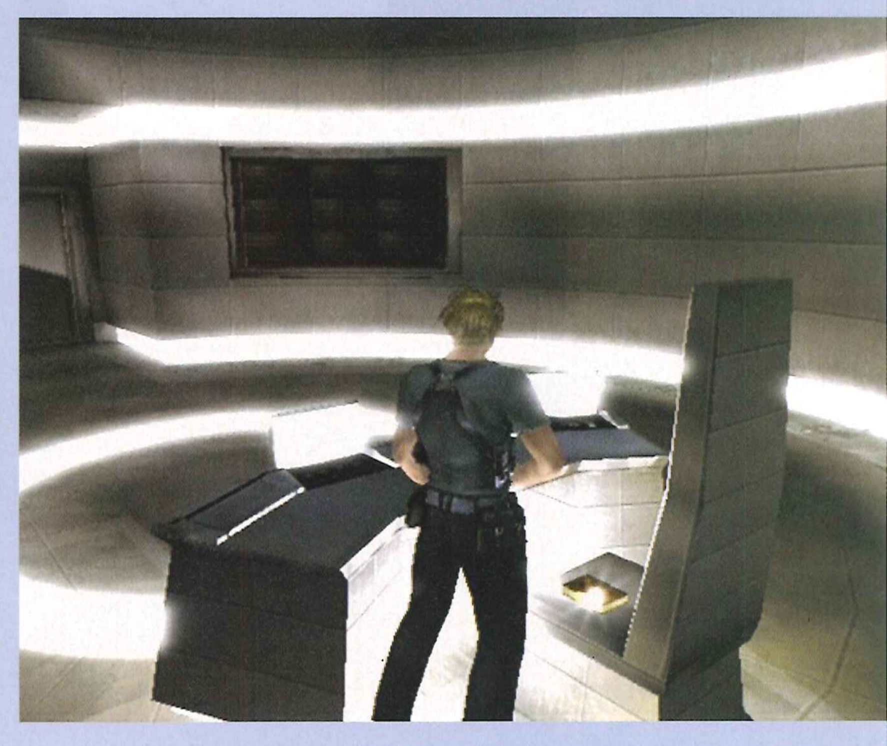


Como es natural, ahora lo único que queda por hacer es recorrer el mismo camino que Fongling hizo antes que Bruce. Sube en el ascensor hasta el bonito corredor plateado de antes y entra en la sala circular, que, sin lugar a dudas, es el despacho de Morpheus. Afortunadamente, nada ataca a nuestro héroe esta vez; así que tranquilamente examina el fichero que hay sobre la silla. Resulta ser el **diario de Morpheus**, que demuestra que, definitivamente, está como una cabra y actuó al margen de Umbrella. Saltará una escena de video en la que el Tyrant-Morpheus te invitará a intentar rescatar a Fongling. Así que ya sabes, baja por el ascensor que ha aparecido hasta una sala de guardar donde podrás preparar la batalla final. No te olvides de recoger los **cartuchos de escopeta**, la **carga del rifle de asalto**, la **munición del lanzagranadas**, la **hierba verde** y el ***spray* de primeros auxilios**, además de toda la **munición de pistola** que puedas llevar Así, bien pertrechadito, podrás cruzar la puerta equipado con el rifle de partículas para enfrentarte al Tyrant de aspecto femenino anteriormente conocido como Morpheus D. Duvall.













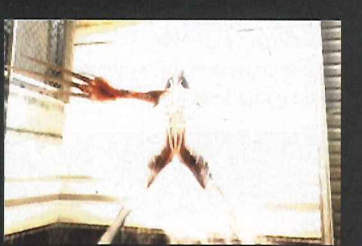
Morpheus 1ª forma

Como si quisieran redimirse de lo "facilitos" que les han salido los otros monstruos de final de nivel, los chicos de Capcom se han asegurado de que en este combate los jugones acaben con los nervios hechos trizas. Para empezar, como ya te hemos dicho, todo ese arsenal que recogiste antes de entrar en esta sala no te sirve para nada... ya que la única arma efectiva es el fusil de partículas que recogiste antes. Además, Morpheus cuenta con unas dinámicas de ataque de lo más variadas, con un alcance bastante bestia y que hacen mucha pupita.

Para empezar, tiene dos tipos de ataque eléctricos de larga distancia, un rayo unidireccional y una "carga" que se lanza en todas las direcciones. La buena noticia es que requiere tiempo para realizarlos, y la mala es que si se te ocurre pararte a dispararle mientras se prepara, te alcanzará seguro. De todas maneras, sus ataques más peligrosos son los físicos: si dejas que se te acerque, su velocidad es tal que es posible que no te deje volver a levantarte del suelo. Para acabar, su capacidad de salto le permite tanto alcanzarte con ataques a distancia como esquivar tu rifle cuando crees que ya lo tienes a tiro. ¿Asustados? Hacéis bien...

Para empezar, el mismo consejo que para todos los demás. No te quedes quieto. Si por desgracia el monstruito te acorrala, tus ítems curativos no servirán de nada... porque no te dará tiempo de acceder al menú. La mejor manera de cazarlo es dejarle lanzar un ataque, ya sea uno de salto como otro de acrobacias (en los que da volteretas antes de intentar clavarte su garra). Si le alcanzas, el ataque se cancelará y caerá al suelo... y si no te alcanzará. Cuando caiga sal corriendo a la esquina opuesta y repite la operación. Si tienes buena puntería, el monstruo no resultará tan difícil: tras un buen número de impactos acabará desplomándose, aunque por supuesto, aún no está acabado.

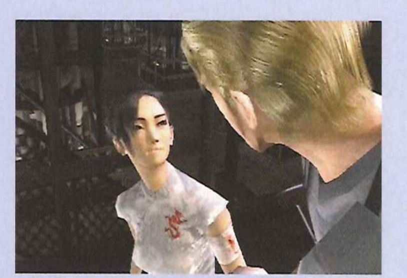


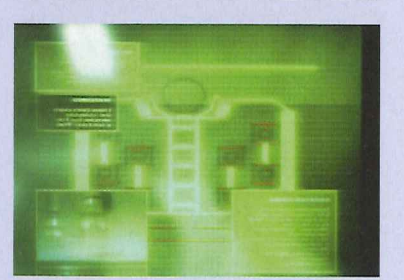




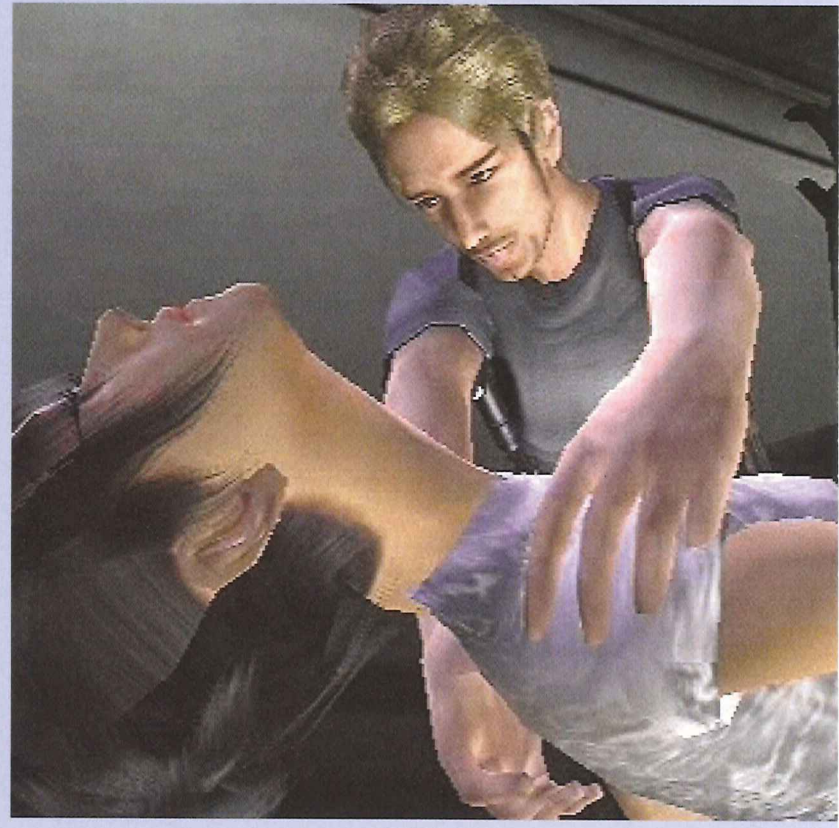
ESCAPAR DE LA ISLA

¿A que había dos cosas que estábais echando de menos? Pues las dos van a suceder ahora mismo: una cuenta atrás y un monstruo horrible transformándose en algo todavía más horrible. *Resident Evil* en estado puro. Pero aún no ha llegado el momento de eliminar a Morpheus del todo. En lugar de eso, te encuentras en el exterior de la instalación. Cruza el puente, cruza la puerta y mira la escena de video (la cosa se pone muy mal). Una vez dentro recoge la **hierba verde** y sigue las indicaciones que Fongling te dará por radio para no perderte, aunque eso si, mucho cuidado porque los zombies de ese pasillo siguen hambrientos. Puedes recoger los suministros que se esconden en dirección contrarias a las que Fongling te indica, pero creenos, lo único que conseguirás es meterte en un lío. También encontrarás en tu camino **balas de pistola** así que puedes recogerlas si aún tienes espacio para ellas. Cruza la puerta que Fongling te indica. Llegarás a un puente similar al primero, pero con una diferencia... la puerta está cerrada y ese "nuevo" Morpheus te ha alcanzado. Segunda batalla, amigos.







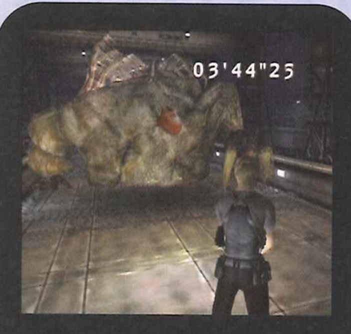










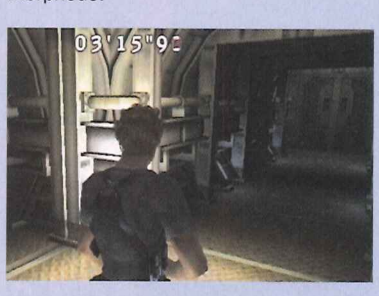


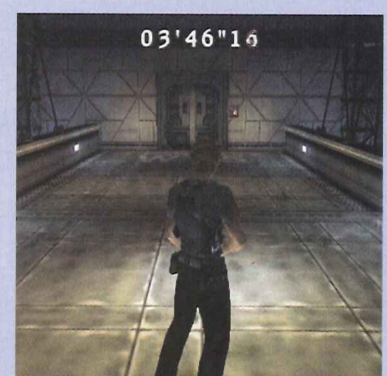
Morpheus 2ª forma

Es bastante simple: debes resistir hasta que Fongling consiga abrirte la puerta, mientras Morpheus (o esa cosa enorme como una montaña que fue Morpheus) avanza hacia ti inexorablemente. La cabeza del monstruo emerge de vez en cuando por alguna parte de su orondo cuerpo. Debes acertar en la cabeza para detenerle. Si fallas demasiadas veces llegará hasta ti y te reducirá a papilla a la primera, y esta vez no hay nivel de salud que valga. La dificultad de este enemigo, más que la de ningún otro, depende de tu puntería, así que equípate con la Mágnum (curiosamente el rifle de partículas ha pasado a mejor vida) y afina bien.



Debes hacer lo mismo que hiciste en el corredor anterior, sigue las indicaciones de Fonling, y ten mucho cuidado porque la chinita se está especializando en meterte en la boca del lobo. De todas formas, si giras a algún lado que ella no te diga te quedarás atrapado entre los zombies y la pared. Ármate con lo más pesado que tengas (reservando la mágnum para lo que aún esta por venir) y estate preparado para hacerlos volar. Al poco llegarás a un tercer puente... y al tercer encuentro con nuestro viejo amigo Morpheus.



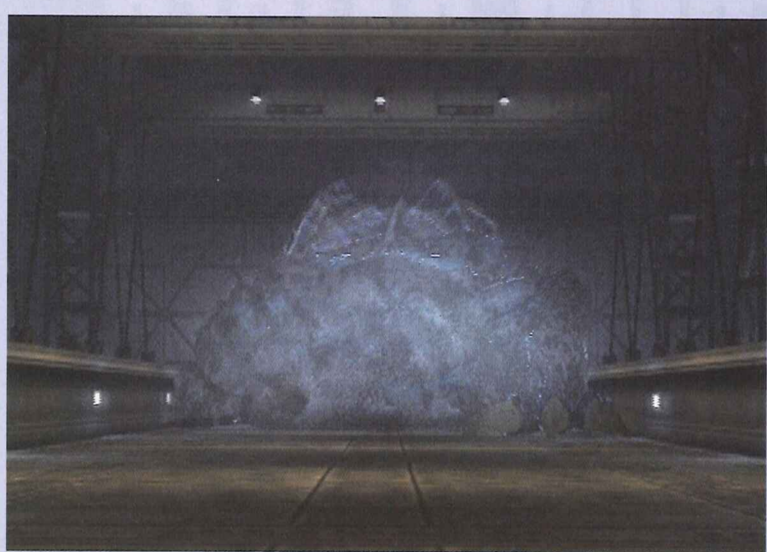


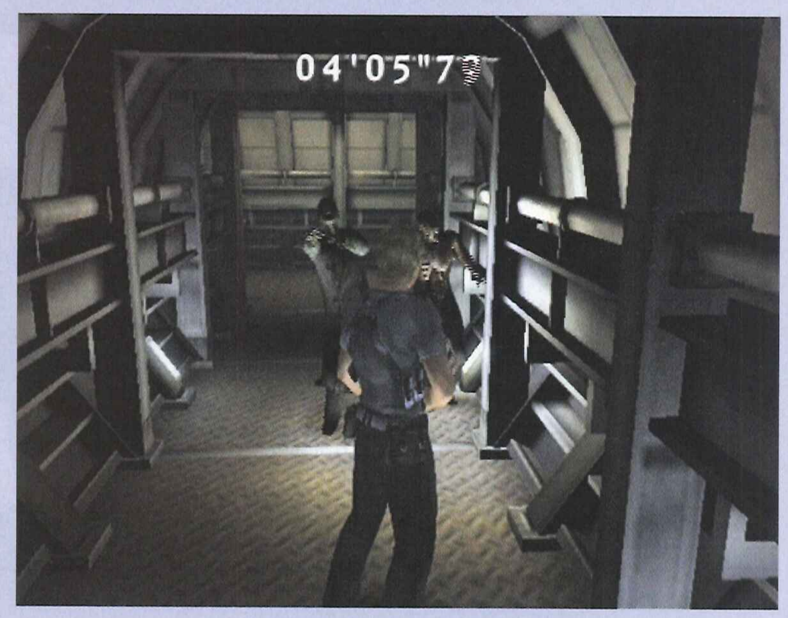


Morpheus 3ª forma

El sistema de este combate es el mismo, pero con dos diferencias: que Morpheus se mueve más rápido... y que no basta con resistir, sino que tienes que acertarle un número determinado de veces. Además, acertar cuando está lejos es muy difícil, pero cuando está demasiado cerca lo es todavía más (ya que no te da tiempo a reaccionar y hay más espacio entre los sitios por los que salen las cabezas). De todas maneras, si no se te acaba la paciencia ni las balas de magnum (porque con cualquier otra arma la cosa es demasiado difícil), evitarás ser aplastado contra la pared y podrás entrar en la última sala de control para detener el lanzamiento del misil. FELICIDADES, has terminado el juego.







PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

10 PACKS EYETOY

Para conseguir uno de los 10 packs formados por una de las divertidas cámaras EyeToy y una copia del imprescindible *EyeToy: Play*, sólo tienes que responder correctamente a la siguiente pregunta...

¿QUÉ MINIJUEGO DE *EYETOY: PLAY* REQUIERE QUE APALICEMOS NINJAS?

A. **NINJA CLONK!**
B. **KUNG FOO**
C. **BUD SPENCER STRIKES BACK**
D. **TOM-A HOS-TYA**

EYE TOY Play

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planeteye*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planeteye.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

¿QUÉ MINIJUEGO DE *EYETOY: PLAY* REQUIERE QUE APALICEMOS NINJAS?

A **NINJA CLONK!** B **KUNG FOO**
C **BUD SPENCER STRIKES BACK** D **TOM-A HOS-TYA**

NOMBRE FECHA DE NACIMIENTO

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

E-MAIL

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de septiembre de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 58 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

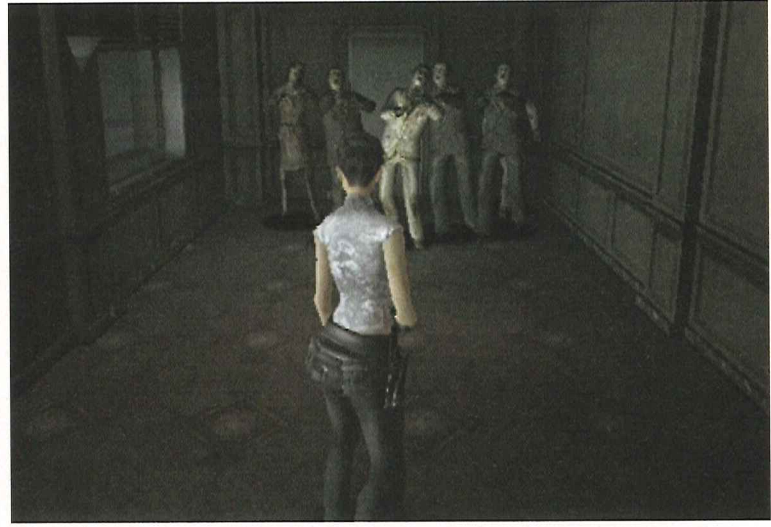
PlayStation 2 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *EYETOY* (PLANET 56) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Habemus *Resident*

Resident Evil Dead Aim

Perded el miedo, fans de la saga *Resident Evil* desengañados con los títulos perpetrados bajo el nombre de *Gun Survivor*. Capcom se redime de tan nefastos precedentes con un juego completamente nuevo y, lo que es más importante, que encaja perfectamente con el universo de tan "vírica" saga



Hordas de zombies y una chica desvalida...con una metralleta. ¿Dónde hemos visto esto antes?

Plataforma **PS2**
Género **Survival/Shoot'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Precio **69,95 euros**

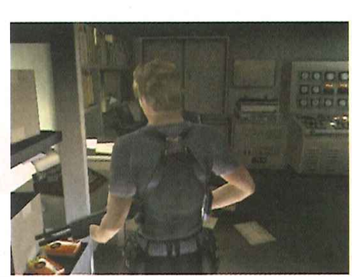
Nada más empezar una partida uno se da cuenta de que este *Dead Aim* va a merecer la pena. Primero, porque al contrario que el olvidable *Gun Survivor 2*, el juego empieza con una impresionante escena de vídeo marca de la casa. Dicha escena nos presenta unos personajes totalmente nuevos (nada reciclado por esta vez) y un argumento relacionado con los acontecimientos de Raccoon City. Pero pese a tan interesante principio es al tomar el control del personaje cuando nos damos cuenta de que estamos ante algo más que un juego de pistola.

Era bien sabido que los personajes se moverían en tercera persona y dispararía en primera. La mayoría de la Redacción se echó las manos a la cabeza, pensando que el caos que generaría ese sistema derivaría en otro título desastroso. Pues bien queridos lectores, nunca nos hemos alegrado tanto de estar equivocados. Basta con apretar el gatillo para poder apuntar y aniquilar a las hordas de "no muertos" que se nos lanzarán al cuello; mientras que volver al modo en tercera persona es tan fácil como mover el cursor de movimiento en cualquier dirección.

Los desarrolladores se han asegurado de acercar este *Dead Aim* lo más posible a la saga "madre"

¿Quién dijo "sólo en Game Cube"?

Aunque el control de ambos modos es suave e intuitivo, sin duda es el de tercera persona el que marca la diferencia, no sólo respecto a sus antecesores, sino a cualquier otro juego de pistola óptica. De hecho, la mayor parte del juego se desarrollará





La principal diferencia de estos zombies respecto a otros es que van vestidos de marinerito. Es lo que tiene ir en barco.

Los protas de turno (humanos)

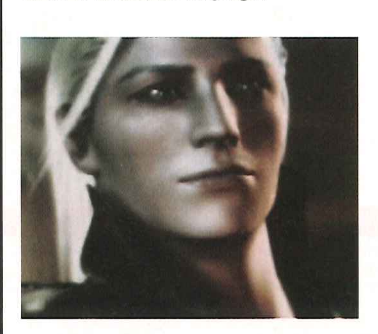


Bruce McGivern

Un agente de STARS infiltrado en un yate de lujo propiedad de Umbrella. Pese a ser el bueno de la película, Capcom se ha puesto las pilas por una vez y ha creado un personaje totalmente nuevo, que no se parece a los héroes de mandíbula cuadrada a lo Chris Redfield o Leon S. Kennedy. Pese a que está delgado como un fideo, mata zombies a la misma velocidad que sus predecesores.

Fong Ling

El papel de esta bella chinita también esta más visto que el mecanismo de una piruleta. Es la típica secundaria que no se sabe muy bien qué pinta por allí pero que acaba siendo un pedazo de pan que ayuda al protagonista (todo fan de la saga recordará a Ada Wong, Steve Burnside o Carlos Oliviera). Y, sí, lo habéis adivinado: la manejaremos en diversos momentos del juego.



Morpheus D. Duvall

¿Qué sería de un *Resident Evil* sin malo humano? Pues bien, siguiendo la tradición de Albert Wesker, William Birkin, los gemelos Ashcroft y tantos otros, Morpheus es un empleado de Umbrella que está realmente mal de la azotea. Tanto como para mandar todo un barco a criar malvas. Por cierto, en un detalle poco original acabará mutando en un monstruo con muy mala leche.





Una cosa queda clara. En primera persona los zombies aún son más feos.



¡Ese tipo me ha llamado cara de sapo!... ¿Qué?, ¡vamos a matarle!

en este modo, obligando al jugador a explorar, hallar llaves e instrumentos, manipular paneles y cerraduras... a actuar como en un *Resident Evil* cualquiera, vamos. Además, los desarrolladores se han asegurado de acercar este juego a la saga "madre" con detalles como que los enemigos nos sorprendan por detrás, salten de habitaciones que parecían estar cerradas o se levanten del fondo de ríos subterráneos. Todas estas situaciones, junto con su argumento y una ambientación oscura y claustrofóbica, hacen que este juego se enlace con títulos como *RE 2* o *RE 3: Nemesis*; aunque, eso sí, con una ausencia total de puzzles de inteligencia, y una exploración una pizca (ojo, sólo una pizca) menos compleja.

Basta con apretar el gatillo para poder apuntar y aniquilar a las hordas de "no muertos"

Tan sólo hay tres cuestiones que echarle en cara: primero, que se hace más corto que una cena romántica con Natalie Portman (como todos los *Resident Evil* desde que se invento el *survival horror*). Segundo, que el control, pese a estar muy mejorado, muestra algunos problemas (intentad girar el personaje a la primera, a ver si podéis); y tercero, un nivel técnico que pese a estar por encima de la media, no llega a la calidad de joyas *made in* Capcom como *Resident Evil Code: Veronica X* o *Devil May Cry* (de hecho las expresiones faciales no son ninguna maravilla). Por lo demás la conclusión a la que se llega con este título es que no es un *shooter*. Es un *Resident*, y exclusivo para PS2.

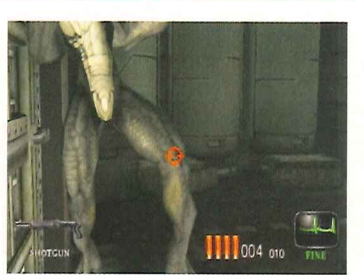

Mezcla de *shooter* y exploración
El control .... ¡funciona!
Es un *Resident Evil*


Control algo brusco
Situaciones poco originales
Algún que otro fallo técnico

Ambientación	8,5	**8**
Gráficos	7,5	
Jugabilidad	8	
Duración	7	
Vidilla	7,5	


Te gustará si te gustan...
Resident Evil Code: Veronica X y ***Resident Evil Survivor***





Los protas de turno (inhumanos)

He aquí algunos conocidos de capítulos anteriores de la saga que se han recuperado para este nuevo *Resident Evil*. Qué nostalgia....¡sniff!



Zombies

Se crearán nuevos monstruos. Se inventarán criaturas atroces. Aparecerán bichos con complicadas rutinas de ataque. Pero sólo hay una gran verdad sobre esta saga: la gente juega a *Resident Evil* para machacar hordas de zombies. Sólo que esta vez lo haremos en primera persona.

Hunters

Cada poco, los desarrolladores recuperan a este monstruo del primer *RE*. La excusa de esta ocasión es que se ha creado genéticamente un modelo más desarrollado. Lo cierto es que se notan pocas diferencias respecto a sus primitos de juegos anteriores. Sigue siendo verde, rápido y muy agresivo.





Tyrant 091

También llamado Tyrant con tentáculos (evidentemente, no por su capacidad para hacer la manicura). Como ha ocurrido en todos los *Residents* desde el segundo, el Tyrant cede su protagonismo a otros monstruos para pasar a ser un *final boss* intermedio... pero vaya *final boss*.

¿Dónde están las armas?

Clock Tower 3

Llega de la mano de Capcom una nueva visión del género *survival horror*, en el que es más importante saber correr que saber usar armas. La pesadilla está servida...

Plataforma **PS2**
Género **Survival Horror**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Sunsoft**
Editor **Capcom**
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**

Aunque esta saga es más conocida en Estados Unidos y sobre todo en Japón, Capcom ha acertado lanzando esta nueva entrega de *Clock Tower* en el viejo continente. Un juego que aporta más cosas de las que parece a un género plagado de zombis y bichos raros a los que pasar por la piedra. Porque apreciado amigo, deberás olvidar tus armas y calzarte unos buenos zapatos, porque en este juego vas a tener que correr más que el bueno de Forrest Gump.

Allyssa, nuestra adolescente y provocativamente bella heroína, regresará a casa después de unos años en el internado. Su madre no está, y la casa se convertirá en una verdadera pesadilla que la llevará por distintos lugares y distintas épocas. En ellas deberá descubrir algo muy oscuro que afecta incluso a su propia familia y, por si fuera poco, conocerá qué le depara su terrible destino.

Clock Tower 3 sigue las reglas básicas previsibles en lo que a puzzles y exploración se refiere. Ir recorriendo escenarios en los que encontraremos objetos y pistas para poder obtener otros objetos y acceso a nuevas áreas. Hasta aquí lo de siempre. Pero la originalidad del juego se basa en el concepto de evasión, ya que no podremos enfrentarnos a nuestros enemigos, que en este juego se resumen básicamente en dos: espíritus (con un ataque débil y fáciles de evitar) y los enemigos finales de cada fase. Estos últimos aparecerán sobre la mitad de cada uno de los capítulos del juego, pero no podremos enfrentarnos con ellos hasta el final. ¡Y mira que son pesados! No van a dejarnos en paz. Sólo la estrategia en la huida y nuestra habilidad para ello nos permitirá sobrevivir para llegar al combate final. Únicamente podremos usar unas dosis de agua bendita que permiten aturdir a nuestros contrincantes y nos dan el tiempo justo para poder escapar.

Los enemigos finales aparecen pronto, pero no podremos enfrentarnos a ellos hasta el final de fase

El apartado gráfico es muy bueno, huyendo de los fondos prerenderizados y mostrando todo con un buen modelado 3D. Por otro lado la situación de las cámaras es también bastante buena, aunque en algunos momentos el cambio de plano puede provocar algún problema con el control, ya que debemos tener en cuenta que Allyssa está gran parte del tiempo huyendo apresuradamente de sus enemigos.

Las escenas de FMV, dirigidas con maestría por el malogrado director de cine Kinji Fukusaku, consiguen meternos de lleno en

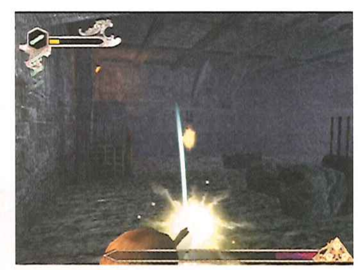


Una de dos, o Alyssa esta muy asustada, o acaba de ponerse un colirio para dilatar las pupilas...

La venganza se sirve fría

No te preocupes, afortunadamente también podrás participar en combates al final de cada capítulo y cargarte a flechazos a cada uno de los enemigos finales. ¡Faltaría más que con lo que nos han llegado a molestar! La técnica es sencilla: deberás cargar una flecha de energía al máximo y lanzarla a tu enemigo antes que él pare tu ataque con el suyo. Si además consigues lanzar la flecha cargada al máximo, dejarás a tu enemigo retenido y con serios problemas de movilidad.









Lo peor de estar en una mansión, es que todas la puertas tienen una pinta muy sospechosa.



Aquí vemos a Allyssa... pero ¡oye! ¿Se puede saber qué le estás mirando, pervertido?

la historia gracias a la utilización de *motion capture* con actores reales y a la buena aplicación de efectos especiales, algunos de los cuales nos muestran escenas cercanas al *gore*.

La banda sonora y los efectos especiales, unidos a un buen doblaje que desgraciadamente está en perfecto inglés, también contribuyen a mantener el ambiente tenso y de terror del juego. Uno de los detalles sonoros más inteligentes y que funciona a la perfección son los cambios de música cuando un enemigo nos persigue. Este aspecto tan simple aumenta deliciosamente la sensación frenética de sentirse perseguido por algo terrorífico y muy peligroso.

El juego es sencillo, con puzzles muy evidentes que en muy pocas ocasiones nos dejarán encallados

En definitiva el juego es sencillo, con puzzles muy evidentes y que en pocas ocasiones nos dejarán encallados. La curva de dificultad es muy suave, especialmente con los dichos puzzles que incluso al final del juego son bastante sencillos. Con los enemigos, la dificultad crece poco a poco, excepto con el último, que resultará extremadamente duro de roer. Todo el juego es una delicia, aunque lamentablemente es muy corto y no dispone de demasiados argumentos para volver a empezar una vez lo has finalizado. Una auténtica lástima.



Disponemos de una barra de pánico, que marca el nivel de autocontrol de nuestra protagonista. Los ataques de espíritus y especialmente de los "jefes" de cada capítulo aumentarán esta barra que si llega al máximo nos dejará sumidos en estado de pánico. En este histérico estado, parecido al de Chiquito mientras cuenta los chistes, no tendremos un control total sobre Allyssa, que se moverá dando tumbos hasta que consiga calmarse y permanecer en un lugar seguro y lejos de sus enemigos. Un ataque en este estado acabará con nuestra bella adolescente.



La ambientación y la historia
Gráficos muy correctos
Originalidad en el género



Demasiado corto
Voces en inglés
Problemillas de cámaras

Ambientación	9
Gráficos	8
Jugabilidad	7,5
Duración	6
Vidilla	5

8,5



Te gustará si te gustan...
Silent Hill 3 y ***Resident Evil***









¿Quién es el siguiente?

La valerosa Allyssa se enfrentará a un variado grupo de enemigos, los cuales son todos asesinos en serie. Cada uno de ellos tiene una peculiar forma de matar, lo que los convierte en aún más temibles. Sus armas van desde dos hachas de carnicero hasta un martillo grandote, pasando por un aparato lanzador de ácido.





Más que macarras, macarrones

Def Jam Vendetta

EA Big sigue mejorando el catálogo de juegos deportivos de su empresa madre gracias a un título tan divertido, frenético y desenfadado como todos los que desarrolla

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Aki**
Editor **EA Big**
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**

Como ya demostraron en su momento con juegos como *SSX Tricky*, *Freekstyle* y *NBA Street Vol. 2*, los chicos de EA Big siempre intentan buscar una personalidad única y personal para cada uno de sus títulos. Sin embargo con *Def Jam Vendetta* lo deben haber tenido bien fácil, porque llevar el nombre de una discográfica especializada en raperos marca muy claramente el espíritu del producto. No sólo porque en todo momento escucharemos canciones rap, sino sobre todo porque encontraremos un ambiente macarra y unos personajes más chulos que Coto Matamoros con coche nuevo.

Encontraremos un control sencillo orientado a conseguir movimientos espectaculares

Precisamente esa personalidad macarrónica y alternativa se deja ver también a nivel jugable. En lugar de la intención realista de juegos como *WWF Smackdown* (si es que cualquier cosa relacionada con ese puñado de actores aficionados puede considerarse como "realista"), abocada en complicados e incomprensibles sistemas de llaves, en *Def Jam Vendetta* encontraremos un control sencillo e intuitivo, básicamente orientado a que desde la primera vez que cojamos el mando podamos conseguir unos movimientos espectaculares y efectivos.

Los primeros combates pueden atragantarse un poco a los menos acostumbrados a los juegos de lucha libre, pero tras unos cuantos enfrentamientos se puede ganar con más facilidad que el Real Madrid jugando con el Lepe F.C. Y eso es sobre todo gracias a la introducción del típico "megaultraataquequeflipas" *made in* EA Big, que en este juego se ha bautizado como Blazin': como ocurre con el Gamebreaker en la saga *NBA Street*, su utilización inteligente hace que las peleas se conviertan en paseos triunfales.

Animaciones muy animadas

No obstante, esa diferenciación en el control con respecto a los otros juegos del género no encuentra su reflejo en las animaciones de los luchadores, en las que *Def Jam Vendetta* sufre el

Def Jam recordings
The Official Team Def Jam Online Team Signup

Def Jam Recordings permite a sus fans formar los llamados "Grupos Callejeros *On-Line*" para promocionar a sus artistas preferidos a cambio de todo tipo de regalitos... lo curioso es que también ha organizado uno de esos grupos para promocionar *Def Jam Vendetta*. Si queréis apuntaros, podéis hacerlo en la sección "Team Def Jam" de *www.defjam.com*.


Manny, nuestro amigo en el juego, tiene el carnet VIP del salón de tatuajes de su barrio.





La cámara me confunde

Como todo buen juego de lucha libre que se precie, *Def Jam Vendetta* tiene un modo multijugador que te permite compartir ring con un amiguete para luchar juntos y, de hecho, si tienes un multitap, incluso podrás luchar contra dos colegas con ganas de juerga. Lo malo es que los problemas de cámara del juego se agudizan radicalmente en este modo, provocando tal confusión visual que muchas veces no sabes si estás sujetando a un contrario o en cambio estás a punto de realizar un *suplex* con tu propia pierna en la mano. Esperemos que, si EA Big realiza una secuela del juego, cuide más este aspecto.







Vaya, desde que hizo *Blade 2* Wesley Snipes ha engordado que da gusto...





mismo mal que sus compañeros: aunque éstas son bastante correctas, sufren de cierto acartonamiento al que no ayuda esa forma de patinar sobre el ring, cual ministro del PP ante una catástrofe ecológica, que tienen los deportistas.

A eso hay que añadirle ciertos problemas de cámara, provocados tanto por la perspectiva fija elegida para los combates (que hace que, según en qué ángulo estemos, no veamos a qué distancia estamos del contrincante) como por esos espectaculares planos cercanos que el motor del juego hace cuando realizamos algún ataque fuera de lo común, y que muchas veces nos dejan confusos y sin saber muy bien dónde estamos, quién somos ni a dónde vamos. Eso sí, a cambio de eso disfrutaremos de unas expresiones faciales de categoría, dignas de cualquier película de animación de Walt Disney o DreamWorks pero que, para qué engañarnos, poco aportan a la jugabilidad del título.

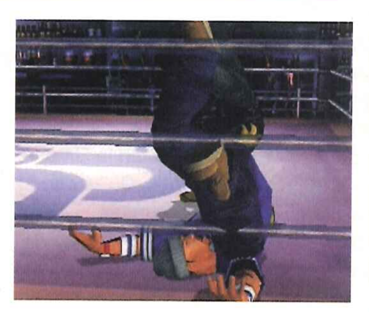
Disfrutaremos de unas expresiones faciales dignas de cualquier película de animación de Walt Disney

Por fortuna la tremenda jugabilidad de *Def Jam Vendetta*, además de ese divertidísimo Modo Historia (rebosante de la chulería y el vacile que adorna todo el juego), compensa sus relativas lagunas técnicas, convirtiéndolo en un imprescindible para los aficionados al género de la lucha libre y una forma perfecta de introducirse en él para aquellos que lo han probado menos que Jesulín de Ubrique la poesía en inglés de William Shakespeare.



"Oye tío, ¿no tenías nada más hortera que ponerte?" "Pues sí, tengo un sombrero de frutas"







Los chicos de Aki también son los desarrolladores de *Ultimate Muscle: Legends vs New Generation*, un juego de lucha libre para GameCube protagonizado por los héroes de la secuela de la entrañable *MusculMan* (más conocida entre nosotros como *Musculator*) y que, por lo visto en el E3, es de lo más divertido jamás realizado en el género.



Vacilón a más no poder
Control sencillo y asequible
Buen nivel técnico...



...lástima de las animaciones
Modo Historia cortísimo
Problemas de cámaras

Ambientación	8
Gráficos	8,5
Jugabilidad	9,5
Duración	7
Vidilla	8,5

8,5



Te gustará si te gustan...
WWF Smackdown! y ***NBA Street***

Machitos y machistas

Estimadas lectoras, os recomendamos que mejor corráis un tupido velo sobre *Def Jam Vendetta* a no ser que queráis acabar más indignadas que José Luis Garci viendo una película de John Woo. Y es que este juego es de los más machistas que nos hemos echado últimamente a la cara, no sólo porque todas las chicas que aparecen en él van vestidas como auténticas pelanduscas, sino porque además sólo suben al ring a pelearse para ganarse el derecho a ser la novia del protagonista. Vamos, que no nos habría extrañado ver a Alfredo Landa y a Fernando Esteso entre los luchadores...





Más de lo mismo

Formula One 2003

Está claro que los juegos deportivos evolucionan poco año tras año, limitándose a incluir los cambios de la competición e incluyendo un ligero lavado de cara. Y *Formula One* no es una excepción

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Liverpool Studios**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**

Liverpool Studios se ha limitado a ofrecernos las novedades de la temporada en lo que a pilotos y escuderías se refiere, puliendo ligeramente un juego que utiliza el mismo motor gráfico que en su última edición del año pasado. Y es que los estudios de desarrollo de Sony pueden permitírselo, después de haber firmado un acuerdo de exclusividad con la FIA para los próximos cuatro años. Quizá por eso las dos únicas novedades destacables son la inclusión de las nuevas reglas para la clasificación (con entrenamientos de jueves a sábado y con limitaciones en el respostaje de combustible) y un modo que nos permite visionar una carrera completa, pudiendo elegir el piloto sobre el que la cámara realizará el seguimiento y el circuito. Una opción poco interesante para el público en general, pero que hará las delicias de todos aquellos fanáticos que deseen revivir una infinidad de veces las carreras y ver si la Inteligencia Artificial del juego muestra un resultado parecido a la realidad.

Precisamente la IA del juego también ha sido mejorada, intentando mostrar más realismo en el nivel de conducción y el comportamiento de nuestros contrincantes.

El resto es más de lo mismo. Lo más criticable es que pese a tener algunos retoques que mejoran el aspecto gráfico del juego, éste continúa sufriendo un ligero *pop-up* en el fondo de los decorados y cuando se forman los árboles situados en el perímetro del circuito. No es ni muy importante ni muy molesto, pero siendo tan pocas las novedades, podrían haberse trabajado mejor este aspecto. Por otro lado el juego corre con bastante fluidez y muestra un mejor modelado de los monoplazas.

El control es como siempre complicado, ya que *Formula One* busca por encima de todo el realismo. Así que no esperéis carreras sencillas, porque si no cualquiera de nosotros habría ya sacado de su coche a Fernando Alonso y estaría viendo crecer su cuenta bancaria más que los exconcursantes de *Operación Triunfo*. Lo cierto es que si eres un fanático disfrutarás entrenándote y buscando la mejor configuración para tu monoplaza según el circuito y las condiciones metereológicas. Si no lo eres deberás hacer un curso a distancia para aprender porque tu coche acaba siempre en la cuneta.

El control es como siempre complicado, ya que el juego busca por encima de todo el realismo

El apartado técnico viene completado con unos buenos efectos de sonido y los comentarios un tanto cansinos de los comentaristas, que resultan excesivamente repetitivos.


- **Más F1 para fanáticos**
- **Sin apenas novedades**
- **Ligero *pop-up***

Ambientación	**8**	**7**
Gráficos	**7**	
Jugabilidad	**7**	
Duración	**7**	
Vidilla	**6**	


! Te gustará si te gustan... ***Formula One 2002*** y ***F1 2002***



Lo mejor de la Fórmula Uno es que no necesitas un avión para ir volando...

Formula One TV

¿Poder ver cinco veces seguidas una carrera de Formula 1 completa? ¡Sí señor! Afortunados son ustedes señoras y caballeros, ya que van a poder disfrutar de este espectáculo las veces que quieran en cualquier circuito del campeonato. Y si pierde vuestro piloto preferido siempre podéis culpar a la consola y no al sufrido deportista.













Más de lo mismo, versión Canada

F1 Career Challenge

Otro juego de Formula 1, que llega en este caso de la mano de Electronic Arts con pocas innovaciones en el género, pero apto para todos los seguidores de la velocidad

Plataforma **PS2**
Género **Conducción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Visual Sciences**
Editor **EA Sports**
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**

Con la pérdida de la licencia oficial, que ha quedado en manos de Sony, la nueva entrega de la saga de Formula 1 de EA Sports parece tener los días contados. De momento nos tendremos que conformar con este nuevo título, en el que podremos escoger pilotos y escuderías desde la temporada de 1999 hasta la del 2002.

El juego apuesta por el modo Career, para permitirnos empezar como un piloto novato que consigue su licencia, tras las previsibles pruebas a lo *Gran Turismo*, y empieza a correr hasta que una escudería importante lo contrata (por suerte no debes tener la teórica del carnet de conducir aprobada para poder jugar). Podremos personalizar a nuestro piloto, asignándole un nombre, aspecto físico y casco, aunque la verdad es que hay poca variedad para decir que realmente personalizamos algo. Además podremos participar en carreras rápidas, con las típicas opciones para elegir circuito, meteorología y poder participar en las carreras de clasificación para ver si conseguimos la preciada *pole position*.

El control del monoplaza no ha variado demasiado respecto al año anterior, siendo bastante realista y algo más sencillo de controlar que su primo hermano *Formula One* de Sony. A pesar de esto, la Inteligencia Artificial tiene aún algunas lagunas (si no prueba a pararte en medio de la pista y verás cómo tus contrincantes tienen serios problemas para adelantarte aunque tengan espacio para hacerlo). Como aspecto positivo, se han añadido errores de conducción y problemas mecánicos a los coches controlados por la máquina, con lo que ganamos realismo en las carreras.

Prueba a pararte en mitad de la pista y verás cómo tus rivales tienen problemas para adelantarte

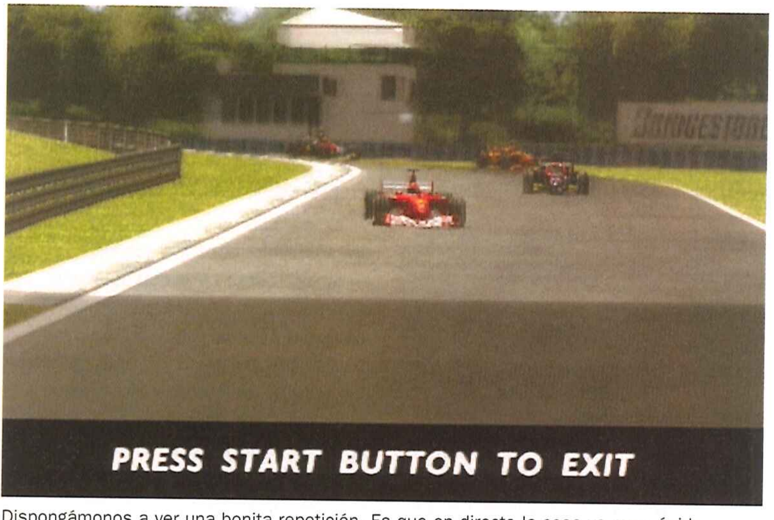
Los gráficos siguen siendo bastante buenos, con una buena animación que corre bastante estable sobre los 30 *fps*, un correcto modelado de los monoplazas y unos escenarios poco detallistas pero correctos. De todas formas nos seguimos preguntando porque con el paso de los años ninguna compañía consigue hacer un juego con gráficos de tanta calidad como *Gran Turismo 3*. En resumen, un juego que no está nada mal pero que pasará a la historia con similar gloria al currículum de Leonardo Dantés.



- El control asequible
- Gráficos aún lejos de *GT3*
- No está en castellano

Ambientación	7
Gráficos	7
Jugabilidad	8
Duración	8
Vidilla	8
Total	**7**

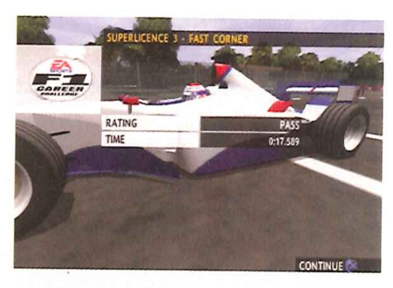
! Te gustará si te gustan... *Formula One 2002* y *F1 2002*



Dispongámonos a ver una bonita repetición. Es que en directo la cosa va muy rápida...



Otro juego que no nos deja competir con Nuria Fergsq1&-$")= ¡¡Que alguien aparte a T-Virus de los pies de foto, por Dios!!







La entrada en *boxes* no será automática, como suele ser en la mayoría de juegos de velocidad. El control del vehículo y su velocidad será vital para reducir al máximo el tiempo que perdemos en estos menesteres, todo ello sin infringir las reglas de seguridad. Así se consigue que la entrada en *boxes*, lejos de ser un momento de relax en la partida, tenga un cierto aliciente. Por cierto, que el modelado y movimientos de nuestros amigos mecánicos e ingenieros está tan conseguido como el rejuvenecimiento de Sara Montiel.



¡A ver si aprendes, Homer!

Futurama

Sí estimados lectores, aunque parezca mentira nos llega la adaptación de una serie televisiva que no ha resultado en un juego de *karts* ni un *party game* de medio pelo. ¡Alabemos al señor!

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **UDS**
Editor **SCI/Fox Interactive**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Cuando en la Redacción nos enteramos de que se estaba preparando una adaptación al videojuego de *Futurama*, y vistos los churr... estooo... antecedentes de adaptaciones de *Los Simpson*, empezamos a temernos algo peor que un *sketch* de *Noche de Fiesta* protagonizado por los presentadores de *Salsa Rosa*. Afortunadamente, la versión videojueguil que los chicos de UDS han hecho de las aventuras de Fry y compañía no sólo es bastante correcta, sino que además consigue mantenerse fiel al sano espíritu cínico y burlón de la serie original... al menos durante las divertidísimas escenas de vídeo, porque en cuanto éstas se acaban el juego sufre un preocupante bajón en su sentido del humor, limitándose a los presuntamente graciosos chascarrillos que sueltan los protagonistas (y que, como es lógico, terminan repitiéndose hasta la náusea).

Y es que, por desgracia, si a *Futurama* le quitamos ese sentido del humor herencia de su creador Matt Groening, lo que nos queda entre las manos no es más que un plataformas bien realizado pero de lo más corriente y moliente. Vamos, que no nos ofrece nada que no podamos encontrar mucho mejor llevado a cabo en clásicos como *Jak & Daxter*, *Ratchet & Clank*, *Klonoa 2* o *Sly Raccoon*. Eso sí, a los fans de la serie de animación original disfrutarán más que Florentino Pérez en la Fábrica de Moneda y Timbre...

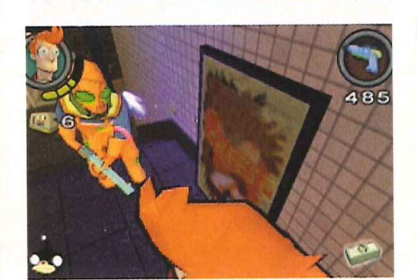
Esta versión videojueguil consigue mantenerse fiel al espíritu cínico y burlón de la serie original

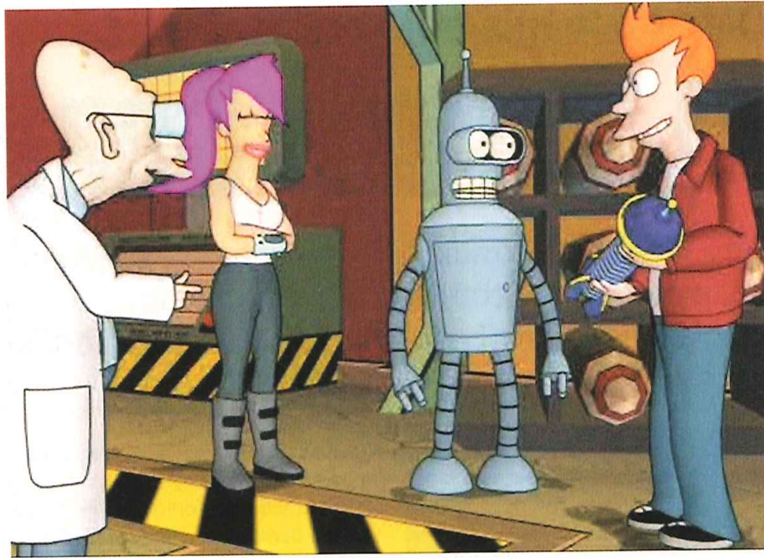
Los admiradores de *Futurama* se habrán enterado de la triste noticia de que la serie se ha cancelado en los Estados Unidos. Ésta nunca ha tenido la misma recepción popular que *Los Simpson*, pero sus continuos cambios de horario tampoco han ayudado a que se estableciera. Una auténtica lástima, sin duda.

- **Divertido y variado**
- **Humor muy *Futurama*...**
- **...aunque más bien escaso**

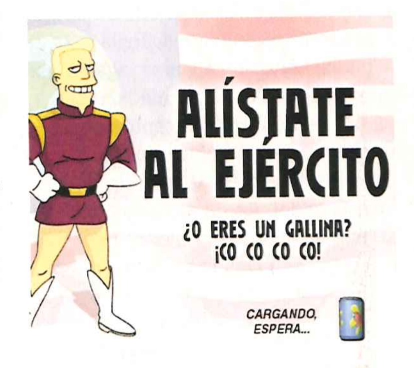
Ambientación	**6,5**	**7**
Gráficos	**7**	
Jugabilidad	**7**	
Duración	**6**	
Vidilla	**6,5**	

! Te gustará si te gustan...
Sly Raccoon y ***Rachet & Clank***





Con tanto *freak* junto, más que un videojuego esto parece la Redacción de *PlanetStation*.





Cuando nos dijeron que habían dejado a Bender "colgado" en un planeta extraño no pensábamos que era literalmente...





La carcajada de las galaxias

Una serie ambientada futurista con ambientación espacial como *Futurama* es imposible que evite la tentación de realizar algún que otro homenaje a esa saga mítica que es *Star Wars* (al menos, hasta que George Lucas se ha empeñado en tirarla por los suelos), cosa que se deja ver en su adaptación al videojuego en una fase en que el protagonista Fry conduce una especie de *mecha* en forma de pollo metálico que recuerda, lo miréis como lo miréis, a los míticos AT-ST que los *ewoks* destrozaban a troncazo limpio en El *Retorno del Jedi*.





BloodRayne

No soy mala, me han programado así...

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Majesco**
Editor **Terminal Reality**
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**

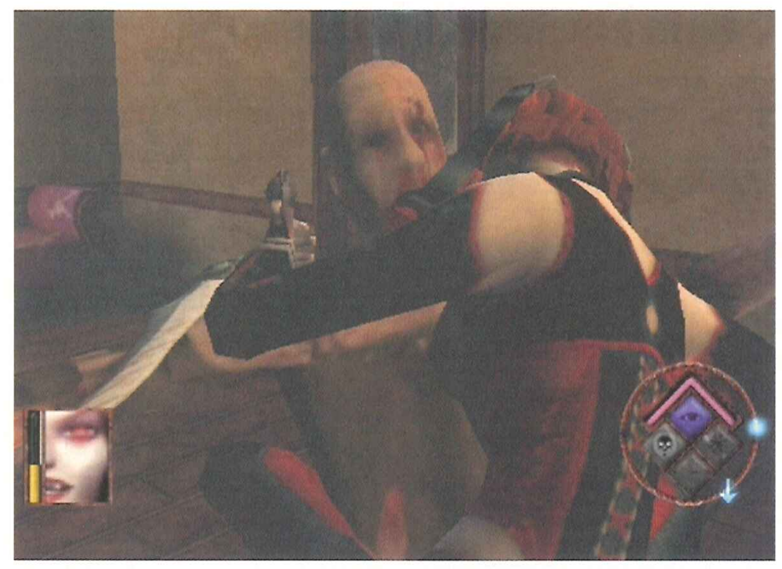
La protagonista de este juego es una vampiro que realiza misiones para una extraña hermandad oscura. Tan curiosa ruptura de las normas del argumento videojueguil (no nos engañemos, los vampiros casi siempre son los malos) ha sido sabiamente aprovechada por los desarrolladores para dotar a *BloodRayne* de diversos detalles interesantes, como por ejemplo que el personaje principal recupere energía chupando sangre de sus enemigos o que cuente con diversos "sentidos" de los que carecen los seres humanos normales (excepto Holybear cuando lleva media docena de hamburguesas de más y lo ve todo muy negro).

El problema es que todo eso no compensa los graves problemas de un juego que técnicamente es muuuuuuuuuuy limitadito; y que además se vuelve bastante tedioso gracias a unas misiones de lo más reiterativas, y a la escasa variedad de los enemigos. En resumen, que a no ser que tengas una especial predilección por las pelirrojas, o que quieras ser alimento de inmortales, encontrarás juegos mejores por ahí.



- **Detalles originales**
- **Parte técnica pobre**
- **Falto de ritmo**

Ambientación	7	**6**
Gráficos	6	
Jugabilidad	6,5	
Duración	6	
Vidilla	5,5	



BloodRayne no se anda con chiquitas (¡jorl!). Se tira siempre a la yugular de las cosas...





Con la poli hemos topado

Starsky & Hutch

Los autores del simpático *Sheep* nos traen de vuelta al Ford Torino más mítico de la historia de la televisión en un juego que adapta la mecánica de la saga *Driver*

Plataforma **PS2**
Género **Carreras**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Mind's Eye**
Editor **Empire/Gotham Games**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **59,95 euros**

Pero mientras en la obra magna de Reflections básicamente teníamos que eliminar a nuestros contrincantes a parachocazo limpio, en *Starsky & Hutch* sus desarrolladores han introducido la posibilidad de disparar a través de la ventanilla… no sólo a coches enemigos, sino a elementos del decorado como ítems u objetos explosionables (lo que le da al título cierto aire de *shooter*). Y es que o los protagonistas tienen agorafobia o van desnudos de cintura para abajo a lo Marlon Brando, ya que en ningún momento bajan del coche: todas, toditas las misiones deberemos realizarlas desde nuestro vehículo.

Lo malo es que toda la originalidad del juego se queda en este detalle (con el permiso de la división de las fases en temporadas y capítulos, y la sustitución del tiempo por un supuesto "índice de audiencia"). Es por ello que después de jugar unas cuantas fases se hace evidente lo limitada y poco diversa que es su mecánica, lo que hace que a largo plazo acabe resultando más aburrida que un debate sobre cine mudo japonés en *Qué Grande es el Cine*.

Si en *Driver* teníamos que eliminar malos a parachocazo limpio, aquí dispararemos a través de la ventanilla

Si a eso le unimos un sistema de control no muy bien ajustado, en el que los coches a veces derrapan tanto que giran sobre sí mismos y tienden a chocar con todo lo que les pasa cerca, además de un nivel técnico más bien mediocre ejemplificado en unas escenas de vídeo realizadas con dibujos fijos y con movimientos mínimos, nos encontramos con que *Starsky & Hutch* se queda a medio camino de lo que podría haber sido: una buena alternativa a la saga *Driver*, sobre todo ahora que aún debemos esperar hasta el año próximo para disfrutar de su tercera parte.

Nos extraña que Empire no haya guardado este proyecto para el año próximo, cuando aparecerá una versión cinematográfica de *Starsky y Hutch* que dirigirá Todd Phillips (el director de *Road Trip: Viaje de Pirados*) y que protagonizarán Ben Stiller y Owen Wilson, a los que acompañarán el rapero Snoop Dog, Vince Vaughn, Chris Penn, Carmen Electra y Juliette Lewis.

- Divertido y frenético
- Control irregular
- Técnicamente mediocre

Ambientación	7	7
Gráficos	7	
Jugabilidad	7,5	
Duración	6	
Vidilla	7	



Te gustará si te gustan…
Driver* y *Grand Theft Auto







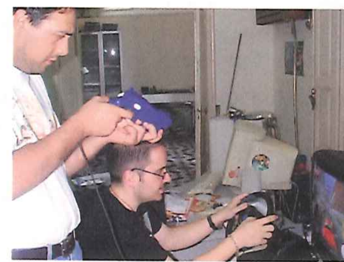
Que sí, que la serie está muy bien recreada pero… ¿dónde han metido los anuncios?





Con un par... de periféricos

La diversión que proporciona *Starsky & Hutch* aumenta estratosféricamente cuando se juega con volante y GunCon, pudiendo combinarlos de dos formas distintas:



Uno al volante, otro con la GunCon

La opción más divertida: uno se ocupa de los derrapes y las maniobras peliculeras mientras el otro se concentra en tomar ítems y coser a tiros al enemigo.



Uno al volante y con la GunCon

O tienes más facilidad para la acción que los especialistas de *Matrix* o acabas esquizofrénico perdido: coordinar conducción y disparo desquicia a cualquiera.

Black and Bruised

Dibujos noqueados y mosqueados

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Majesco**
Editor **Digital Fiction**
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**

Majesco nos trae un título que poco tiene que ver con el deporte del boxeo, y mucho con la lucha callejera cercana al cómic a lo *Ready 2 Rumble*. Eso se debe al modelado *cel shading* de los personajes, y a que todos los boxeadores tienen su propia historia, con un único punto común: son más camorristas que una convención de mafiosos sicilianos yéndose de copas con Pocholo Martínez-Bordiu.

Black and Bruised recoge el sistema de juego del citado *Ready 2 Rumble*, aunque potenciando los ataques especiales, que son más numerosos y destructivos. De todas formas, el camino hacia la victoria implica aporrear botones a grandes velocidades, porque aunque el juego cuenta con muchos combos, son tan complicados de realizar y cuentan con unas animaciones tan acartonadas que ni siquiera despierta interés verlos. ¿Dichas animaciones serán el precio que hay que pagar por contar con dos personajes tan enormes pegándose en pantalla?

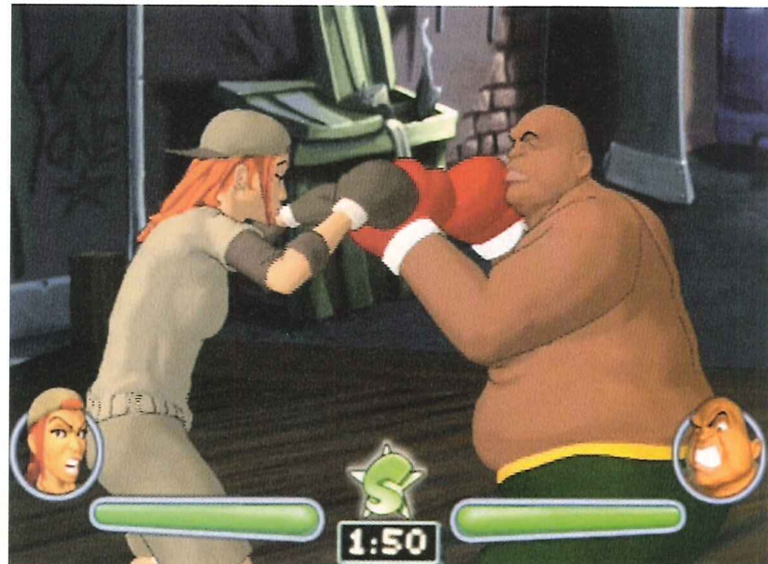
- **Buenos modelados gráficos**
- **Original no es...**
- **Animaciones pobres**

Ambientación	**8**	**7**
Gráficos	**8**	
Jugabilidad	**6**	
Duración	**7**	
Vidilla	**5,5**	

















PS2 ▪ Musical ▪ Castellano ▪ Konami ▪ Konami ▪ Konami ▪ 44,95 euros

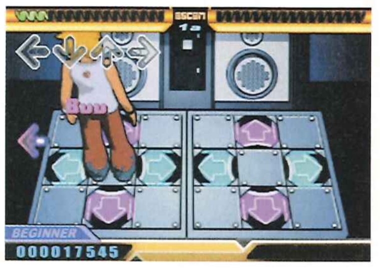
Dancing Stage Megamix

Los fans de la saga *Dance Dance Revolution* se sentirán inmediatamente familiarizados con este *Dancing Stage MegaMix* porque, a pesar del salto a PS2, la mecánica de la saga sigue siendo prácticamente la misma. Los únicos añadidos destacables son la inclusión de unos personajes realizados con *cel shading* que imitan nuestros movimientos, un modo especial para hacer ejercicio y la inclusión de canciones de Kylie Minogue, The Cure y JXL. Imprescidible para fiestorros un tanto pasados de vueltas, vamos.

- **Todo el poderío de los *DDR***
- **Evidentemente sin alfombrilla aburre**

7,5





En el espacio nadie puede oir tus tiros

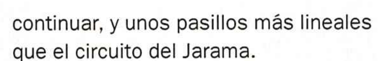
Mace Griffin: Bounty Hunter

¿Qué es lo mejor que puede hacer un *ranger* estelar cuando pierde su puesto de trabajo injustamente? Liarse a tiros con todo el mundo hasta descubrir al culpable, por supuesto. Pues nada, ya sabéis cual es el argumento de este juego

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Warthog**
Editor **Universal Interactive**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **59,95 euros**

La verdad es que *Mace Griffin* ha decepcionado un poco las expectativas que sus propios creadores se encargaron de crear, más que nada cuando hablaban de la libertad que permitiría su juego. La realidad nos ha traído un título que de libre tiene lo mismo que un pingüino encerrado en un bunker en mitad del Sahara: sirva como ejemplo que la mayoría de las veces encontraremos una única puerta abierta por la que continuar, y unos pasillos más lineales que el circuito del Jarama.

Realmente que este *Bounty Hunter* sea un *shooter* "normal" y no un *Final Fantasy* en primera persona no sería tan malo si no fuera porque ni a nivel argumental ni técnico se acerca a los grandes títulos del género. De hecho, el título recuerda mucho al primer *Red Faction* por su ambientación interestelar y por ser un *shooter* bastante larguito (tirando a mucho) aunque con unos efectos visuales y unas animaciones bastante peores. Resumiendo estamos ante uno de esos títulos cuyo principal problema es que existen otros parecidos que lo ponen en evidencia. Sólo para incondicionales de los *shooters* en primera persona.

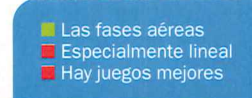


Pese a lo que se había anunciado, el título tiene de libre lo que un pingüino en un bunker del Sahara



Insistimos: en los *shooters* en primera persona, los tiros en la cabeza son mano de santo.

La ventaja de poder ir en nave es que dejamos de andar... porque disparar se dispara lo mismo, oigan.



- Las fases aéreas
- Especialmente lineal
- Hay juegos mejores

Ambientación	7	**7**
Gráficos	7	
Jugabilidad	7,5	
Duración	8	
Vidilla	7	



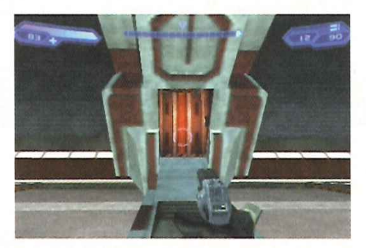
! Te gustará si te gustan...
Red Faction y ***TimeSplitters***





La nave para el que se la trabaja

Una de las mayores virtudes de este juego son unas fases aéreas a lo *Star Wars: Jedi Starfighter* que, aunque tampoco dejan mucha libertad de decisión que digamos, sí ayudan a hacer el juego variado. Pero lo mejor de todo es que prácticamente no hay transición entre las fases "andadas" y las "pilotadas". Observen, lectores:



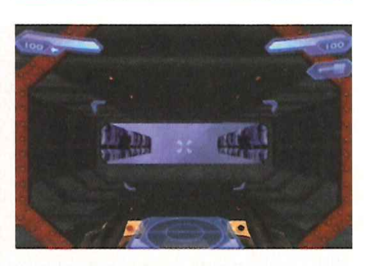
Primer paso

Llegar a una nave que nos permita tripularla (absteneos de pegarle tiros, no vaya a ser que nos quedemos sin transporte por ponernos en plan Bush) y dar vueltas alrededor hasta encontrar la puerta de entrada. Ésta suele reconocerse porque se abre cuando nos acercamos a ella.



Segundo paso

Entrar y buscar los mandos de la nave (en los juegos del espacio, al igual que en las películas y series, dichos mandos suelen tener forma de antena de cuernos grandecita). Una vez hallados dichos mandos (cosa que no será muy difícil porque el juego es bastante lineal), toca manejarlos con el botón Triángulo.



Tercer Paso

La nave se pone en funcionamiento y podemos salir al espacio y masacrar hordas de enemigos. ¿Fácil no? Y además sin carga intermedia, amiguetes... Más que nada porque los tiempos de carga ya los habremos sufrido anteriormente, al acceder al hangar que alberga las naves.

Tour de France: Centenary Edition

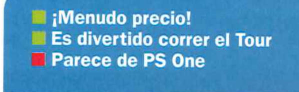
Amarillo el maillot es, el maillot es

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **DC Studios**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**

Desde los tiempos de Miguel Indurain, en España se ha convertido en una tradición del mes de julio que, mientras los más gandules (léase los redactores de *Planet*) echan la siesta, los demás sigan las evoluciones de los ciclistas que corren el Tour de Francia. Un poco lo que pasa con *Tour de France: Centenary Edition*, que más o menos puede enganchar a los aficionados al deporte de la bicicleta pero que dormirá profundamente a aquellos a los que no les importe lo más mínimo.

No podía esperarse otra cosa de un juego con unos gráficos dignos de PS One (increíble lo lamentables que son los entornos, llenos de texturas pobres y polígonos más rectilíneos que el encefalograma de Malena Gracia), un control no muy bien ajustado y una IA de los contrincantes tan "sofisticada" como para conseguir que se echen encima nuestro aun a riesgo de caerse.

Lo curioso es que, a pesar de sus múltiples defectos, las (no muy amplias) posibilidades y el aliciente que proporciona participar en el Tour de Francia consiguen que *Tour de France: Centenary Edition* sea divertido. Con ese precio, ¿qué aficionado a la bicicleta podría vivir sin él?



- ¡Menudo precio!
- Es divertido correr el Tour
- Parece de PS One

Ambientación	5
Gráficos	4,5
Jugabilidad	6
Duración	6,5
Vidilla	5,5

5,5







PLANETSTATION Y OCIOJOVEN.COM SORTEAMOS...

15 CAMISETAS DRAGONMANIA

Para conseguir una de las 15 camisetas exclusivas de la sección rolera de Ocio Joven, Dragonmania.com, sólo tienes que contestar de forma correcta la siguiente pregunta, enviando el cupón por carta o con un SMS:



¿QUÉ LANZAN LOS DRAGONES POR SUS ENORMES FAUCES?

A **COCA-COLA *LIGHT* AL LIMÓN**
B **VIDEOS DE *NOCHE DE FIESTA***
C **MONEDAS DE DOS EUROS**
D **FUEGO**

NOMBRE FECHA DE NACIMIENTO
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
TELÉFONO C.P.
E-MAIL

Ahora también puedes participar en los concursos de *PlanetStation* con tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetdragon*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetdragon.c*
Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de agosto de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 58 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *CAMISETAS DRAGONMANIA* (PLANET 56) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

Nuevos detalles de Resident Evil Outbreak

Pocos juegos (por no decir ninguno) del futuro catálogo para juego *on-line* de Sony está levantado la expectación de *RE Outbreak*... ¿desearán los nintenderos tener una PS2?

Aún faltan unos meses para su lanzamiento, pero los chicos de Capcom siguen sorprendiéndonos con nuevos detalles de esta primera entrega *on-line* de *Resident Evil*.

Por si el juego no era lo suficientemente interactivo, tanto los zombies como los personajes que podremos escoger tendrán nuevas acciones. Por un lado los zombies podrán echar abajo puertas y subir escaleras. Ahora no bastará con escondernos tras la puerta de una habitación. Por otro lado los protagonistas podrán dar la réplica a los muertos vivientes bloqueando las puertas con el peso de su cuerpo (excepto si son muchos) o bien clavar tablones en éstas para que no puedan pasar, por lo menos por un rato. También se ha confirmado que podremos escondernos debajo de las camas, aunque posiblemente podamos hacerlo en armarios y otros lugares recónditos. Por último, otra acción inédita hasta ahora es la posibilidad de nadar.

Los zombies podrán echar abajo puertas y subir escaleras, así que esconderse será más difícil

Otra novedad destacable será el indicador de infección. Al principio de nuestra partida el personaje que controlemos empezará con este indicador vacío, pero a medida que los zombies nos vayan mordiendo se irá cargando hasta que llegado el 100% nos convirtamos en un zombie que podremos ir manejando durante un corto periodo de tiempo. Para disminuir nuestra infección deberemos tomar hierbas curativas u otros brebajes.



Nada mejor que darse un bañito para relajarse y liberarse de las tensiones de Raccoon City...





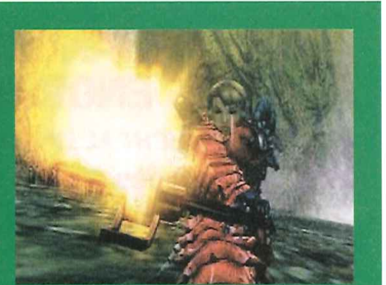




¡A cazar monstruos!

Resident Evil Outbreak **es la gran apuesta de Capcom para meter a una de sus grandes sagas en el mundillo de los juegos** ***on-line.*** **Pero parece que no tiene suficiente, porque (aparte de bombazos como** ***Ghouls'n Ghost Online*****) ya prepara** ***Monster Hunter*****, otro título que permitirá jugar a cuatro participantes mediante una conexión a internet. Lo único que se conoce hasta ahora, además del número de participantes, es que nuestra misión será la de colaborar con el grupo para cazar todo tipo de seres monstruosos (que serán una mezcla de dinosaurios a lo** ***Jurassic Park*** **con la imaginación típica de los diseñadores de Capcom) mediante diferentes tipos de trampas y armas de primitivo aspecto en unos escenarios selváticos y repletos de vegetación. Después se podrán utilizar los huesos de los monstruos cazados para crear nuevas armas y armaduras. Las primeras imágenes del juego ya auguran una calidad gráfica de las que hacen historia...**











Hardware Online Arena

Masacre total en el mundo virtual

Plataforma **PS2**
Desarrollador **London Studios**
Distribuidor **SCEE**
Lanzamiento **Septiembre**

Si después de destrozar todo tipo de vehículos en *Twisted Metal: Black Online*, no te has quedado a gusto, London Studios nos propone una alternativa, *Hardware Online Arena*. Para empezar podremos escoger entre 8 tipos de vehículos entre los que encontraremos 4 tipos de tanques, dos tipos de *jeeps*, un camión blindado y una especie de *buggy*. Deberemos escogerlo en función de lo que busquemos: más potencia (de disparo, malpensados), mayor resistencia al fuego enemigo, o más velocidad para ser más difíciles de cazar.

Pero este juego no tendrá únicamente opción *on-line*, sino que podremos jugar también *off-line* contra *bots*, aunque no será lo mismo: resulta más placentero saber que le haces la puñeta a alguien destrozando una y otra vez su vehículo. En el campo de batalla, nuestras opciones serán bien sencillas, conseguir todo tipo de armas y masacrar antes de ser masacrados. La lucha se establecerá para conseguir ser el mayor exterminador a la vez que el menos exterminado.

La diferencia con *Twisted Metal: Black Online* se encuentra en el interés que tiene Sony por crear una comunidad de jugadores entorno a este título. La idea es que se creen clanes entre jugadores para poder entrar en competiciones y conseguir ganar premios. Por si fuera poco, también pondrá a disposición del consumidor una página web donde poder descargar nuevos vehículos y escenarios, chatear, y comprobar lo buenos que somos en un ránking.





Amplitude

Únete al ritmo colectivo

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Harmonix**
Distribuidor **SCEE**
Lanzamiento **Septiembre**

Para los más despistados debemos advertir que nos encontramos ante la secuela de *Frequency*, un juego que sorprendía por estas fechas el año pasado por su gran jugabilidad y su sencillo concepto de juego. Al igual que entonces, nuestra misión básicamente será la de movernos por una serie de pistas de sonido e ir siguiendo las pautas del ritmo. Cada una de ellas puede ser un instrumento musical concreto o incluso la voz de el/la cantante. Que la canción se oiga bien depende de nuestro sentido del ritmo y nuestros reflejos, por lo que sería mejor obviar el lingotazo de whisky antes del desayuno.

Una de las novedades más remarcables respecto a *Frequency* será la variedad de géneros musicales que van desde el *hip-hop* hasta el *pop-rock*. Podremos encontrar a grupos o cantantes como Garbage, David Bowie, Blink-182 o Pink, entre otros. O sea que los que les guste el *heavy metal* deberán seguir buscando. Pero la novedad principal y el motivo por el que estáis leyendo estas líneas en Planet On-Line, es obviamente sus opciones ídem. Además de la competición entre cuatro jugadores a través de internet (que también se puede realizar mediante cuatro PS2 conectadas entre sí), podremos dar a conocer nuestro talento musical subiendo nuestros *remixes* y competiendo por un puesto en el ránking mundial. Por si fuera poco podréis hacer amigos, chatear y convencerles para que se bajen algunos de nuestras remezclas, aun a riesgo de perder dicha amistad.







Una lista de canciones muy bonita pero ¿dónde están *Mi Carro* o *Bailar Pegados*?

Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS



BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**

DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

DEF JAM VENDETTA
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**

DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**

DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**




DYNASTY WARRIORS 4
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



KENGO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **7,5**



HULK
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



READY 2 RUMBLE R.2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**

STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



TEKKEN TAG TOURN.
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



VF 4: EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WAR OF THE MONST.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

DEPORTIVOS



AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



A.S. BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**



INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **27,94 euros**
Puntuación **7,5**



ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KELLY SLATER'S P.S.
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



KNOCK. KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**



MAN. DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAT HOFFMAN'S P.B. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



MX SUPERFLY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



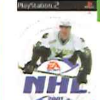
NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



NBA STREET VOL. 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



P. E. SOCCER
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



P. E. SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9,5**



RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SHAUN PALMER'S
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**

SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**

SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

SPLASHDOWN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

SSX
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



SH BEACH VOLLEYBALL
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**




SX SUPERSTAR
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**




TIGER WOODS 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**





TONY HAWK'S P.S. 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S P.S. 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



VICTORIOUS BOXERS
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS



24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**




ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**

ATV 2: QUAD P. R.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

BURNOUT 2: P.O.I.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CRASHED
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



DRIVING EMOTION T-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**



EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**



FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GT 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

GT CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**



MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



MIDNIGHT CLUB II
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



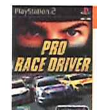
MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**




PIERRE NODOYUNA...
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**



PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**



RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**




RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



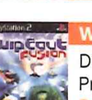
T. I. RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **6,5**

V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**





WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**





WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**




W. R. CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS



007: AGENTE EN FUEGO C.
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**




IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**



LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

MOH: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

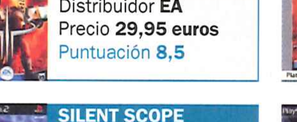
MIB II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**




NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



RE: DEAD AIM
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



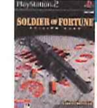
R.T.C. WOLFENSTEIN
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

SILPHEED: T.L.P.
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

SOCOM: US NAVY SEALS
Distribuidor **Sony**
Precio **79,95 euros**
Puntuación **8**



SOLDIER OF FORTUNE: EG
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**




SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**



escaparate



SW: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SW: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

THUNDERHAWK: O.P.
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**

TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**





TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**

TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

PLATAFORMAS

APE ESCAPE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



HAVEN
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**

RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



RAYMAN 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8**



VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

AVENTURAS



ALONE IN THE DARK IV
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**



BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



CLOCK TOWER 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8,5**

D.N.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**



FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**

LA FUGA DE M. ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**



LOK: SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,95 euros**
Puntuación **8,5**

MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRIMAL
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**

RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ESDLA: LA COMUNIDAD...
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT HILL 2: D.C.
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT HILL 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



SPLINTER CELL
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**



TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

TOMB RAIDER: EADLO
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **7,5**





ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA



AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**

ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**



COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**

DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**



KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



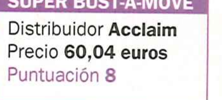
POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



LOS SIMS
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



BALDUR'S GATE: D.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**

DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ETERNAL RING
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **6**

EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN



AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



CONTRA: S.S.
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**

DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



DRAKAN: T.A.G.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ENTER THE MATRIX
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**

GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**

GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**

HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAXIMO: G.T.G.
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**

THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



RYGAR
Distribuidor **Virgin**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**



SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

TENCHU 3: L.I.D.C.
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

TERMINATOR: D.O.F.
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



VARIOS

BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8,5**

EYETOY: PLAY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**




MTV MUSIC GEN. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**

CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**

DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**

METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,95 euros**
Puntuación **10**




RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**

RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**

SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **9,5**




SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**




TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S P.S. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

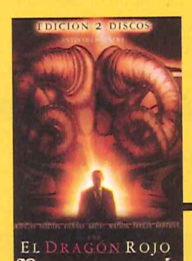


VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

ANÁLISIS

El Dragón Rojo

¿Quién teme a Hannibal Lecter?



Director Brett Ratner
Intérpretes Anthony Hopkins, Edward Norton, Emily Watson
Género Thriller
Año 2002
Distribuidora Universal
Calidad ★★★

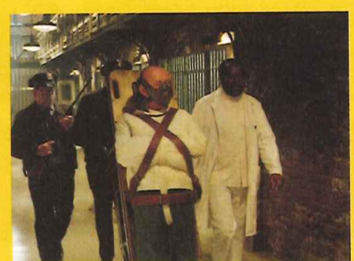
Después del éxito de *El silencio de los corderos* y *Hannibal*, era inevitable que acabaríamos viendo en los cines (y ahora en casa) una nueva versión del libro de Thomas Harris que es anterior a los hechos explicados hasta ahora. En esta ocasión se explica como Hannibal Lecter es atrapado por el agente del FBI interpretado por Edward Norton, y después éste requiere de sus servicios para atrapar a un asesino mucho más peligroso, algo muy similar a lo que sucedía en la pelicula protagonizada por Clarice Starling.

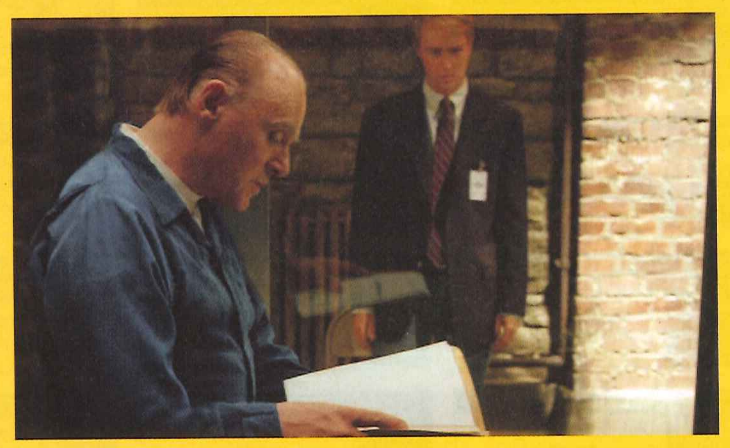
VALORACIÓN

Nos encontramos ante una edición soberbia, tanto en su presentación como en su contenido. Imagen y sonido resultan colosales. Y los extras tan variados como interminables. Destacamos: En el primer disco encontramos los comentarios por un lado del director y del guionista y por otro los comentarios de Danny Elfman sobre su score. En el segundo DVD además de infinidad de minidocumentales sobre la película, sus personajes y los efectos especiales, encontramos un interesante documento llamado "El Diario en vídeo de Brett Ratner", que durante 40 minutos nos muestra su trabajo como director También resulta destacable las secuencias inéditas (8 en total), las versiones alternativas de algunas escenas y por último las escenas ampliadas, todo un material inédito para disfrute de los fans más selectos de la saga. ¡Bon apetit!

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★











Orange County

No es una forma de vivir, es un estilo de vida



Director Jake Kasdan **Intérpretes** Colin Hanks, Jack Black, **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Paramount **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★

Tras leer un libro de Marcus Skinner, Shaun Brumder encuentra su vocación de escritor. A partir de entonces su sueño será entrar en la universidad de Standford, pero por un error en el envío de las notas impedirá que le acepten. Su novia y su hermano le ayudarán a conseguirlo.

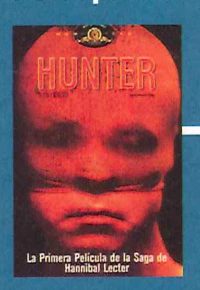
VALORACIÓN

La edición se presenta con un menú animado y la música cañera de la película. Los extras son escasos pero de calidad y están totalmente subtitulados. A destacar las divertidas "Escenas eliminadas", y los "Intersticiales", que son 15 spots muy cachondos entre los que encontramos unas cuantas secuencias inéditas. Por último podemos activar los comentarios de director y guionista.

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★

Hunter

Psicópatas: esos seres incomprendidos



Director Michael Mann **Intérpretes** William L. Petersen, Kim Greist **Género** Thriller **Año** 1986 **Distribuidora** Fox **Precio** 17,99 euros **Calidad** ★★★★★

Primera versión de la novela Dragón Rojo de Thomas Harris. La historia gira en torno a un asesino de familias y a su perseguidor William Graham (William L. Petersen,visto en CSI) que deberá recurrir a los conocimientos de otro psicópata el Dr. Lecktor (Lecter en la novela) para atraparle.

VALORACIÓN

Lo mejor de la edición es sin duda la excelente película de Michael Mann. Los menús y submenus carecen de animación y música, sólo varían los fondos de cada opción. Los extras brillan por su ausencia ya que sólo encontramos un trailer en V.O. y la típica selección de escenas (algunas ediciones ni la tienen) que obviamente carecen de animación.

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★ ■ **Extras** ★

Sonrisa peligrosa

Las aventuras y desventuras de un dentista en apuros



Director David Atkins **Intérpretes** Steve Martin, Helena Bonham Carter, Laura Dern **Género** Thriller **Año** 2001 **Distribuidora** Lauren **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★★★

Steve Martín se aleja de los papeles cómicos con este thriller, en el que un dentista de vida ordenada se deja seducir por una joven y sensual cliente (Helena Bonham Carter) que le convence para que le prescriba drogas. Este paso en falso acaba metiendo al doctor en un mundo caótico de drogas y violencia que acaba con un asesinato, y él como único sospechoso.

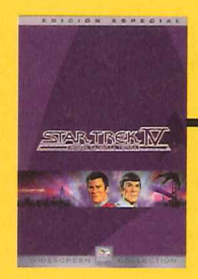
VALORACIÓN

Sencilla pero efectiva presentación con uno menús animados y con transiciones, acompañados de la banda sonora de la película. Los contenidos adicionales más destacados son 5 secuencias inéditas eliminadas del montaje final, que se tuvieron que eliminar por razones de ritmo, pero que no están faltas de interés. Otro curioso extra que muestra como se trabaja en el cine es un extra que nos permite ver la comparativa de una secuencia con el storyboard. Y para que no se diga que este DVD no resulta sorprendente también encontramos un documental que parece sacado de los archivos del CSI y que tiene el explícito título de "Mordido", que nos introduce en la odontología forense. Todo subtitulado.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Star Trek IV

Misión salvar a las ballenas



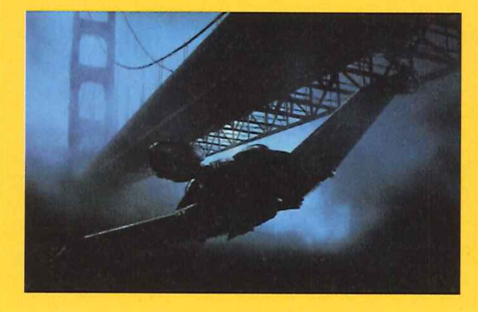
Director Leonard Nimoy **Intérpretes** William Shatner, Leonard Nimoy, De Forest Klley **Género** Ciencia-ficción **Año** 1986 **Distribuidora** Paramount **Precio** 27,02 euros **Calidad** ★★★★★

Nueva entrega de la s aventuras de la tripulación de la mítica nave estelar Enterprise, que aunque ya entraditos en años demostraban con este film que la desmitificación puede funcionar realmente bien en taquilla, arrastrando a verla incluso a los no comulgantes de tan añeja serie televisiva. En esta ocasión Kirk, Spock y demás, deberán viajar a los años 80 para conseguir una ballena y llevarla al futuro para salvar la tierra de la destrucción.

VALORACIÓN

Estamos ante una de esas ediciones que alberga en sus dos discos material para satisfacer al más nostálgico de esta saga galáctica. Ambos DVD's poseen unas espectaculares intros y transiciones con gráficos 3D. En cuanto a extras este primer disco sólo ofrece comentarios de Wiliam Shatner y Leonard Nimoy, y los comentarios escritos de los co-autores dela enciclopedia Star Trek. El grueso de los extras están en el segundo disco y destacamos "El universo de Star Trek"que contiene cuatro pequeños documentales centrados en la ciencia vista por el prisma *trekkie*. Quizás el más interesante sea el extra titulado "Producción" que contiene un pequeño documental ("El pasado del futuro"), en el que aparecen los ya vetustos protagonistas comentando la película.

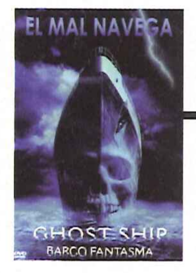
■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★





Ghost ship

Terror en alta mar



Director Steve Beck **Intérpretes** Gabriel Byrne, Julianna Margulies **Género** terror **Año** 2002 **Distribuidora** Warner **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★★★

Los productores de *The house of haunted hill* y *13 fantasmas,* vuelven a adaptar otro clásico de serie B, esta vez centrado en la busqueda de un tesoro en un barco fantasma, que se acabará convirtiendo en la tumba de los que se atrevan a subir a él.

VALORACIÓN

La presentación de este DVD viene muy bien ambientada. El master de la imagen es de gran calidad. En el apartado de contenidos extras destacamos el documental "Secretos de Antonio Graza: Tour por el barco"que viene a ser una especie de "así se hizo"; un documental sobre los efectos visuales que vemos en la película y un curioso reportaje sobre el cine gore.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

K-19 The widowmaker

Los daños colaterales de la Guerra Fría



Director Kathryn Bigelow, **Intérpretes** Harrison Ford, Liam Neeson **Género** drama **Año** 2002 **Distribuidora** Filmax **Precio** 21 euros **Calidad** ★★★★★

El K-19 es el submarino insignia de la marina rusa, destinado a realizar unas maniobras. Antes de zarpar, el capitán Mikhail Polenin (Liam Neeson) es sustituido por Alexei Vostrikov (Harrison Ford). Entre ambos nacerán una serie de conflictos que pondrán en peligro a la tripulación.

VALORACIÓN

El máster de imagen de esta edición es simplemente excelente al igual que el sonido. En lo referente a contenidos extras, pese a contar con dos discos, se quedan cortos. Encontramos un "así se hizo" de unos escasos 10 minutos, que explican poca cosa del rodaje; unas entrevistas de poco más de 15 minutos a los protagonistas de la película, e imágenes del rodaje. Restan el tráiler y unos spots.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

El planeta del tesoro

Versión galáctica de un clásico de la literatura universal



Director Ron Clemens y John Musker **Intérpretes** voces originales de Roscoe Lee Browne, Corey Burton **Género** animación/aventuras **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Calidad** ★★★

El clásico de Robert Louis Stevenson *La isla del tesoro* ha sido adaptado en diversas ocasiones a la gran pantalla, pero ha sido *El Planeta del tesoro*, una producción Disney dirigida al público familiar, la que se ha salido de la ruta establecida centrando la historia en un futuro lejano y sustituyendo el mar por el espacio y la isla por un planeta.

VALORACIÓN

Las ediciones de las películas de Disney suelen tener un gran nivel en las ediciones en DVD de sus películas de animación. Esta no es una excepción. Para empezar vemos una secuencia introductoria con gráficos 3D que nos conduce a un menú sencillo. Entre los contenidos adicionales destacamos "Aventuras en el espacio intergaláctico", el más interesante de cuantos contiene el DVD. Dentro de esta opción accedemos a un tour virtual por el *Legado RLS*, el barco en el que viajan los protagonistas, que nos habla del diseño de éste tanto desde el punto de vista del diseño como desde el náutico. También tendremos la posibilidad de jugar a un sencillo juego que consistirá en localizar 8 esferas del mapa que están escondidas en la nave. También cabe destacar un extenso "así se hizo" y tres escenas eliminadas comentadas.

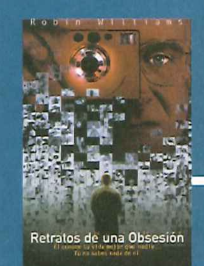
■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★





Retratos de una obsesión

Miedo a Robin Williams



Director Mark Romanek **Intérpretes** Robin Williams, Connie Nielsen, Michael Vartan **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Fox **Precio** 24,01 **Calidad** ★★★

Robin Williams no pierde la oportunidad de cambiar de registro y probar con el género del suspense. Ya lo demostró con *Insomnio* y lo vuelve a hacer en *Retratos de una obsesión* dando vida a un encargado de revelar fotos en unos grandes almacenes que vive con la obsesión de tener una familia. Pero al no conseguirlo se obsesiona con una clienta que aparentemente goza de una vida familiar envidiable.

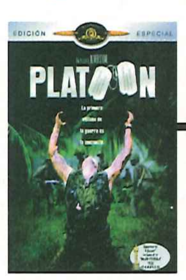
VALORACIÓN

La edición se presenta con un menú sencillo con animaciones y música. Los extras están compuestos por Cinemax, una especie de "así se hizo" de 13' que habla sobre el proceso de producción y el rodaje de la película; "Charlie Rose Show", nos muestra una entrevista muy informal de unos 33' tanto a Robin Williams como a Mark Romanek en la gira promocional de su película; y Sundance: anatomía de una escena, un reportaje de más extenso sobre la película . Todos los extras están subtitulados en castellano excepto los comentarios.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★

Platoon

La guerra de Oliver Stone



Director Oliver Stone **Intérpretes** Charlie Sheen, Willem Dafoe, Tom Berenger **Género** Bélico **Año** 1986 **Distribuidora** Fox **Precio** 27,02 euros **Calidad** ★★★★★

Oliver Stone, veterano de la guerra de Vietnam quiso con esta película hacer la pelicula definitiva sobre el conflicto que más huella dejó en la moral americana. Para llevar adelante este proyecto tuvo que ganar antes el Oscar al mejor guión por *El Expreso de Medianoche*.

VALORACIÓN

Lo mejor de esta edición lo encontramos en un documental con el título "Viaje al infierno" en el que durante 50 minutos Oliver Stone, Arnold Kopelson (productor) y los actores del reparto desgranan todos los detalles de la producción. También encontramos el trailer cinematográfico, 3 spots de TV y una galería de fotos. Todo está subtitulado menos los comentarios del director.

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★ ■ **Extras** ★★

Aro Tolbukhin

En la mente del asesino



Director Agustín Vilallonga, Isaac-Pierre Racine, Lydia Zimmermann **Intérpretes** Daniel Giménez Cacho, Carmen Beato **Género** Falso documental **Año** 2002 **Distribuidora** Lauren **Calidad** ★★★

Este documental que se basa en hechos reales mezclándolo con hechos ficticios, y nos narra la historia de un asesino en serie hungaro llamado Aro Tobulkhin desde su madurez en prisión hasta su infancia.

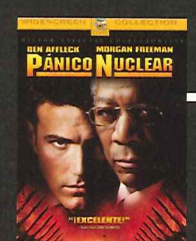
VALORACIÓN

Además de las fichas técnicas, artísticas y de doblaje, las filmografías de los directores y actores y el "así se hizo", contenido muy habitual en los DVD's de Lauren, destacan dos breves documentales que se centran en detalles tan poco habituales como la experiencia de una especialista que tiene que sufrir la experiencia de ser quemada y la coreografía de un baile típico de Hungría.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★

Pánico nuclear

Terrorismo en Estados Unidos



Director Phil Alden Robinson **Intérpretes** Ben Affleck, Morgan Freeman, **Género** thriller político **Año** 2002 **Distribuidora** Paramount **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★☆☆

Jack Ryan recuerda sus años mozos después que Harrison Ford se negase a interpretar a este personaje por tercera vez, dando el relevo al joven Ben Affleck. En esta película se ven los primeros pinitos del famoso agente de la CIA, que tiene que enfrentarse a un grupo terrorista que pretende hacer estallar un artefacto nuclear en los Estados Unidos.

VALORACIÓN

Los extras que en contramos están totalmente subtitulados, eso incluye las dos pistas de comentarios del director con Tom Clancy, y con el director de fotografía. En "Una historia aleccionadora" encontramos el "así se hizo" en dos partes. Lo mejor, el documental sobre efectos especiales.

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★☆ ■ **Extras** ★★☆☆☆

La venganza del Conde de Montecristo

La venganza se sirve fría



Director Kevin Reynolds **Intérpretes** James Caviezel, Guy Pearce, Richard Harris **Género** Aventuras **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 21,01 euros **Calidad** ★★★☆☆

Kevin Reynolds, dirige esta nueva versión del clásico de Dumas, en la que un hombre acaba en prisión por las malas artes de los envidiosos, pero logra escapar y consigue hacerse con un gran tesoro, y así poder llevar a cabo su venganza

VALORACIÓN

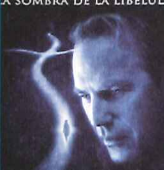
Destacamos las 5 escenas eliminadas comentadas por el director y el montador de la película y entre las que se incluyen un final alternativo. También destaca Uno Por Otro: Diseño De Sonido, donde podemos ver la huida de Edmundo eligiendo entre 4 pistas de sonido.

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★☆ ■ **Extras** ★★☆☆☆

Dragonfly: La sombra de la libélula

Mensajes desde el más allá





Director Tom Shadyac **Intérpretes** Kevin Costner, Sussan Thompson, Joe Morton **Género** Fantástico **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★☆☆☆

Película que sigue la estela dejada por *El sexto sentido*, pero orientado hacia el romanticismo de *Ghost*. Costner intepreta Joe Darrow, un médico que pierde a su mujer en un accidente mortal. Ante su desesperación empiezan a suceder todo tipo de fenómenos extraños que le llevan a pensar que su mujer intenta comunicarse con él.

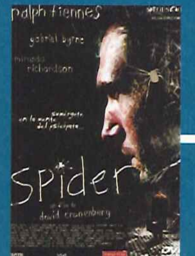
VALORACIÓN

De los contenidos extras destacan un "así se hizo", 8 escenas eliminadas sin comentarios,y un curiososo documento titulado "Segmento de Betty Eadie" en el que una mujer de mediana edad explica sus experiencias con el más allá. Además los comentarios de director. Todo subtitulado.

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★☆ ■ **Extras** ★★☆☆☆

Spider

En las telarañas de la locura



Director David Cronenberg **Intérpretes** Ralph Fiennes, Gabrile Byrne **Género** Drama **Año** 2002 **Distribidora** Manga **Precio** 19,99 euros **Calidad** ★★★★☆

Después de pasar unos años en el psiquiátrico, Spider vuelve a su ciudad natal para hacer un viaje por su memoria.

VALORACIÓN

El menú principal en forma de araña con animaciones y música, crea una imagen de lo más desconcertante muy apropiada para una película como esta. El material adicional es escaso pero tiene destellos de interés, como por ejemplo la entrevista realizada en en el *Festival de Cine de Catalunya Sitges 2002* que analiza en profundidad los elementosmás interesantes de la película y de su director David Cronenberg. También encontramos en esta edición otras entrevistas, pero no gozan de tanto interés como la antes mencionada. También encontramos escenas del rodaje, un trailer y las correspondientes fichas artística y técnica.

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★☆ ■ **Extras** ★★☆☆☆

Cosas de brujas

La realidad de los deseos



Director José Miguel Juarez **Intérpretes** José sancho, Manuela Arcuri, Alberto San Juan **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★☆☆

Han pasado 20 años desde una víspera de San Juan en el que Miguel Gironza mató a su socio y amigo en el que fueron testigos dos extraños ancianos. En esta ocasión un mensajero con poca suerte en la vida tiene un accidente que cambiará su destino y que a la vez despertará antiguas deudas y desencadenará todo tipo de sucesos extraños.

VALORACIÓN

Los menús y submenús de esta edición están completamente animados y aderezados con la música de la película. En lo referente a contenidos adicionales sólo destacamos, un videoclip musical de Sober, una secuencia eliminada, un par de secuencias de efectos visuales

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★☆ ■ **Extras** ★★☆☆☆

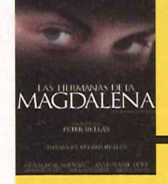
ALQUILER



Atrápame si puedes

Director Steven Spielberg **Intérpretes** Leonardo Di Caprio, Tom Hanks, Christopher Walken, Martin Sheen **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** DreamWorks **Extras** Por determinar

Con sólo 17 tiernos añitos, Frank Abagnale Jr. usa por todo el mundo su talento para las falsificaciones haciéndose pasar por médico, profesor, abogado e incluso piloto de líneas aéreas sin que nadie note la mentira. Sólo el agente del FBI Carl Hanratty será capaz de pisarle los talones, creándose con el tiempo entre ambos una relación casi de cariño paternal.



Las hermanas de la Magdalena

Director Peter Mullan **Intérpretes** Geraldine McEwan, Anne-Marie Duff, Nora-Jane Noone, Dorothy Duffy **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Manga **Extras** Trailer, fichas técnicas y artística, filmografías

Cuatro jóvenes irlandesas ingresan durante los 60 en un convento para, literalmente, corregir su comportamiento "pecaminoso": todo porque Crispina y Rosa dieron a luz siendo solteras, porque Margaret fue violada por su primo y porque Bernadette flirteaba con distintos chicos. Los sádicos métodos de las monjas no facilitarán su vida ni mucho menos...



Narc

Director Joe Carnahan **Intérpretes** Ray Liotta, Jason Patric, Dan Leis, Lloyd Adams **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Paramount **Extras** Por determinar

Cuando un policía infiltrado en las mafias del narcotráfico es asesinado, el agente Nick Tellis se gana la oportunidad de volver al cuerpo tras 18 meses suspendido por culpa de un accidente que se cobró víctimas inocentes. Para ello tendrá que formar equipo con Henry Oak, policía amigo del muerto y vigilado a cada paso por el departamento de asuntos internos.



Recién casados

Director Shawn Levy **Intérpretes** Asthon Kutcher, Brittany Murphy, Christian Kane, David Moscow **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** 20th Century Fox **Extras** Por determinar

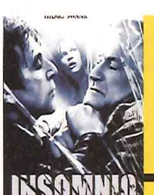
La ricachona Sarah y el pobretón Tom se casan en contra de la opinión de amigos y familiares, yéndose de luna de miel por Europa. Lo que ambos no saben es que los padres de ella han mandado perseguirlos a Peter, exnovio de Sarah, para que intente arrancarla de los brazos de su flamante nuevo marido y la devuelva al redil de los ambientes acomodados.



Kárate a muerte en Torremolinos

Director Pedro Temboury **Intérpretes** Julio San Juan, Curro Cruz, Paul Lapidus, Jess Franco **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Manga **Extras** Trailer, making of, escena eliminada, fichas, filmografías

El malvado Dr. Malvedades, acompañado de sus cuatro zombies ninja, llega a Torremolinos en busca de los corazones de cinco jóvenes recién desvirgadas con el objetivo de resucitar a Jocántaro, un monstruo milenario mitad pulpo mitad centollo. Sólo el célibe Jess y sus amigos los surfistas católicos podrán impedírselo gracias a las enseñanzas del Maestro Miyagi.



Insomnio

Director Christopher Nolan **Intérpretes** Al Pacino, Robin Williams, Hillary Swank, Maura Tierney **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Tri Pictures **Extras** Por determinar

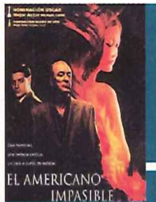
Investigando el asesinato de una adolescente en un pequeño pueblo de Alaska, el veterano detective Will Dormer da con la pista del inquietante novelista Walter Finch. Pero durante la vigilancia de Finch en un día de bruma, Dormer mata accidentalmente a su compañero Hap, lo que le deja en manos de los tejemanejes de la retorcida mente del escritor.



La leyenda del luchador borracho

Directores Chia-Liang Liu, Jackie Chan **Intérpretes** Jackie Chan, Ti Lung, Anita Mui, Felix Wong **Género** Acción **Año** 1994 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Entrevista con Jackie Chan, cómo se hizo (V.O. subtitulada)

Wong Fei Hung, el protagonista *El Mono Borracho en el Ojo del Tigre*, usa en esta ocasión sus conocimientos del "puño borracho" para defender las obras de arte chinas con las que están intentando traficar un grupo de miembros del gobierno británico.



El Americano impasible

Director Phillip Noyce **Intérpretes** Michael Caine, Brendan Fraser, Do Thi Hai Yen, Rade Serbedzija **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Filmax **Extras** Trailer cinematográfico

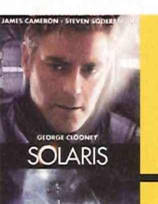
Saigón, otoño de 1952. Los vietnamitas luchan por la independencia de Francia y el americano Alden Pyle llega entusiasmado para realizar tareas humanitarias. Allí conoce a Thomas Fowler, veterano corresponsal del *London Times*, que le enseñará la ciudad... y a su amante vietnamita.



The Eye

Directores Oxide Pang, Danny Pang **Intérpretes** Lee Sin-Je, Lawrence Chou, Chutcha Rujinanon, Yut Lai So **Género** Terror **Año** 2002 **Distribuidora** DeAPlaneta **Extras** Trailer cinematográfico, filmografías

Ciega desde los dos años, Mann recibe un transplante de córnea que le devuelve la vista. Aunque la alegría de volver a ver queda empañada por las extrañas visiones de figuras negras y de personas desfiguradas que empieza a sufrir... pero sobre todo por algo escalofriante: en el espejo no se ve a sí misma, sino a Ling, su donante de córneas.



Solaris

Director Steven Soderbergh **Intérpretes** George Clooney, Natasha McElhone, Jeremy Davies, Viola Davis **Género** Ciencia-ficción **Año** 2002 **Distribuidora** 20th Century Fox **Extras** Ninguno

Este remake del clásico de Andrei Tarkovsky nos cuenta la historia de Chris Kelvin, un psicólogo enviado a investigar las extrañas muertes y los raptos de locura que se están dando en la estación espacial situada junto al planeta Solaris. Allí descubrirá que, cuando los sueños se hacen realidad, no suelen ser tan perfectos como los habíamos imaginado.

MANGA

LANZAMIENTOS

Orphen Volumen 5
Selecta Vision ha lanzado la quinta entrega de *Orphen*, que completa la primera temporada. Las aventuras del caballero Orphen y sus amigos culminan intentando encontrar a Azalie para devolverle su forma humana... pero sus pasos están desencaminados, ya que el alma de Azalie no está donde ellos piensan y sí más cerca de Orphen de lo que él mismo cree. El DVD recopila los capítulos del 21 al 24.

El Último Reino al alcance de tu mano
Jonu Media lanzará este verano una interesante películas de animación producida por el estudio Kitty Film (*Ranma 1/2*, *Maison Ikkoku*), *El último reino*. En ella una chica llamada Mineko Negishi, con poderes psíquicos, su amiga Kaori Saiki, con poderes de teleportarción, y Keiichiri, capaz de transformarse en león, son transportados a un mundo llamado El Reino Medio, que está bajo el opresor mandato de un general llamado Duran III.

Macross Plus Volumen 2
Selecta también lanzará a finales de agosto el segundo y último DVD de



esta serie a un precio recomendado de 18 euros. Otra buena noticia para los amantes de esta secuela de *Macross* es que Selecta lanzará un pack con las dos partes por un precio que rondará los 30 euros.
En este film los acontecimientos del planeta Edén se precipitan con los enfrentamientos de los pilotos de los nuevos modelos de Valkyria y la toma de conciencia de la famosa ídolo virtual, Sharon Apple, antes de un importante concierto.

Original propuesta de Jonu Media
El 23 de julio Jonu Media lanzará *Comic Party*, una estupenda serie de animación que además de divertir te enseña cómo se crea un *fanzine*, cómo se dibuja, cómo se distribuye, como se vende... El DVD consta de 5 episodios e incluye un libreto de 4 páginas: *Cómo dibujar un personaje de manga*. Una idea innovadora para que saques provecho a tu tiempo libre.

Pack imprescindible
Gracias a Selecta Vision puedes encontrar un interesante pack a 30 euros que incluye *Street Fighter:The Movie* (que comentamos más a fondo en esta misma página) y *Akira*. Si no tenéis esta segunda película, os recordamos que está disponible su edición especial, que cuenta con nuevo master digital, nuevo doblaje al castellano en DD 5.1 (con posibilidad de escuchar el antiguo y la versión original en 2.0), un *making of*, posibilidad de crear tu propio trailer de la película, un juego de preguntas y otros interesantes extras.



Street Fighter II: The Movie

Recreativa, consola y finalmente el DVD



Director Gisaburo Sugii **Intérpretes** Voces originales de Koji Tsujitani, Kenji Haga, Chisa Yokohama **Género** Animación/Aventuras **Año** 1994 **Distribuidora** Selecta Vision **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★☆☆

ShadowLaw, sindicato del crimen organizado que trafica con drogas y armas de todo el mundo, se está convirtiendo en una amenaza mundial: una investigación de la Interpol liderada por Chun-Li y Guile deberán descubrir la base paramilitar donde opera. A esta cruzada se unirá Ryu, uno de los mejores luchadores de artes marciales del mundo, para rescatar a su amigo Ken, secuestrado por ShadowLaw.

VALORACIÓN
La presentación es sencilla pero con menús animados, además de transiciones con Ryu haciendo un "ha do ken". Para disfrutar del sonido DD 5.1 tendreis que ver la versión en inglés, porque la original (en japonés) y la castellana sólo están en estéreo. Hay pocos contenidos adicionales: fichas técnica y de doblaje, versión japonesa de los créditos de la película, galería de imágenes, y spot y trailer en inglés sin subtítulos. Una curiosidad para *freakies*, las fichas de los personajes, con aficiones, técnicas e historia.

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★☆ ■ **Extras** ★★☆☆☆

BREVES

Millenium Actress en USA
El 28 de octubre se lanza allí en los EE.UU. el DVD de la última obra maestra de Satoshi Kon, director de *Perfect Blue*. DreamWorks se encargará de la distribución en ese país... ¿se acordará de España?



Serie de TV para *Planetes*
Planetes, un popular *manga* creado Makoto Yukimura, tendrá serie de *anime* en la televisión japonesa a partir de octubre. La serie estará dirigida por Goro Taniguchi (*Gasaraki*, *Skryed*) y pinta muy pero que muy bien. Otra cosa es que llegue aquí.

Más madera
En septiembre Selecta Visión lanzará *Street Fighter Alpha* y *Patlabor: La película*. Este último film está dirigido por Mamoru Oshii, director de *Ghost in the Shell*, y nos lleva a la ciudad de Tokyo, donde hay serios problemas con los Patlabor.

Akira de carne y hueso
La película con actores de carne y hueso de *Akira* ya tiene guionista: James Robinson. No tiene un extenso currículum, pero ha sido guionista de cómics (*Starman*). Steven Norrington (*Blade*) será el director del film.

Del *manga* a tu PS2
D.N.Angel tendrá videojuego para PS2 después que Takara se haya hecho con los derechos del popular manga de Yukiru Sugisaki. El juego nos pondrá en la piel de un tal Daisuke en un RPG con mucha interacción con los otros personajes.

NOTICIAS

EASTER EGGS

Los Otros Edición Especial

Esta edición oculta una buena cantidad de secretos. Para encontrar el primero de ellos deberemos dirigirnos a la "Galería gráfica", ponernos encima del mapa de Norteamérica y pulsar X/OK, y podremos ver los trailers en versión original de la película. En la Galería gráfica escogemos fotos y después señalamos el nº 27 de la pizarra y pulsa X/OK y accederemos al segundo huevo oculto, que son ensayos de los niños protagonistas.El tercer *easter egg* lo encontramos en el submenú Diseños, donde deberemos mover el mando hacia la mesa para que se ilumine una llave, pulsamos X/OK y podremos ver un documental sobre efectos especiales. Vamos hacia documentales y elegimos escenas eliminadas, allí deberemos marcar uno de los candiles y pulsar X/OK y podremos acceder al cuarto huevo de pascua que es la portada del guión original que tiene el nombre de *La casa*.



Monstruos S.A. Edición Especial

Para poner al descubierto uno de los monstruosos secretos de Monstruos S.A., deberemos utilizar el disco de extras, ya que en el de la película no hay ninguno. El huevo lo encontraremos accediendo al menú Sólo Humanos. Entramos en la puerta de Pixar y acto seguido nos pondremos encima del círculo con el logotipo de la película, pulsaremos a la izquierda y el avión que vuela quedará redondeado, entonces al pulsar X/OK podremos ver un vídeo en el que vemos al equipo de Pixar haciendo una competición de aviones de papel.

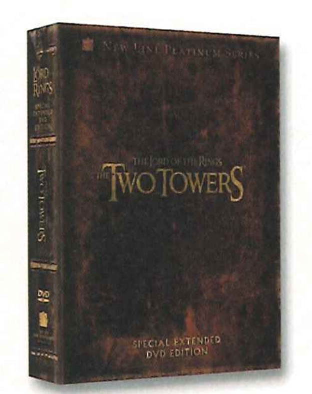
Detalles de la edición especial de *Las dos torres*

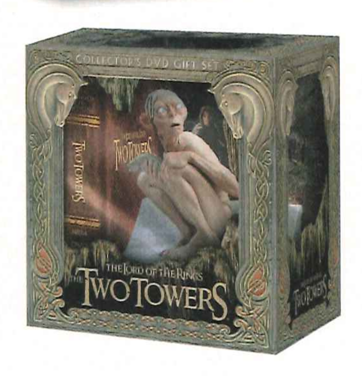
Una edición de ensueño

Será de nuevo Noviembre el mes en el que llegarán a las tiendas la edición especial de una de las películas más deseadas del año *El señor de los anillos: Las dos torres*. Meses después del lanzamiento de la edición sencilla de la misma, y un mes antes que se estrene la tercera y última película de la trilogía podremos adquirir una edición de lujo que como el año anterior tendrá dos versiones, la versión extendida y la versión de coleccionista. En esta última además de la versión extendida de la película más una cantidad ingente de extras, obtendremos una estatuilla de uno de los personajes estrella de la película, Gollum.

Respecto al nuevo montaje que incluirá un metraje adicional de 40 minutos, y al igual que sucedía en la primera versión extendida, ofrecerá nuevas secuencias, como cuando Faramir encuentra el bote con su hermano Boromir muerto en su interior y alargará otras como las que acontecen en el bosque de Fangor, donde Pippin y Merry se encuentran con los Ents.

Entre los extras que compartirán ambas versiones destacan "Visita a Weta Workshop", en la que mostrarán la creación de armas, armaduras, diversas criaturas y miniaturas; un mapa interactivo de Nueva Zelanda en el que podemos ver las localizaciones del rodaje; galerías de arte comentadas por los diseñadores; la preparación de los actores para el manejo de armas antes de las secuencias de acción; efectos especiales, captura de movimientos y el programa *Massive*, que hace posible la impresionante batalla del Abismo de Helm; los detalles de la postproducción, y un largo etcétera que hará palidecer a prácticamente cualquier edición de otras películas en formato DVD. Además la película contará con el formato widescreen (2:35:1) y sonido DTS ES 6.1 y Dolby Digital EX 5.1.





Matrix Reloaded muy pronto en DVD

Serán sólo unos tres meses lo que deberemos esperar para poder disfrutar de la última aventura de Neo en DVD. La fecha exacta será el 3 de Octubre, y parece que igual que sucedió con la película, el lanzamiento será mundial. Todavía no hay detalles de lo que ofrecerá esta edición, pero no se espera que sea la definitiva.
Os seguiremos informando.



LANZAMIENTO *BOWLING FOR COLUMBINE*

Después del éxito de este documental de Michael Moore en los cines de medio mundo, Manga anuncia su lanzamiento en DVD para el mes de Septiembre de este año. Todavía no se conocen los detalles de su contenido adicional. Esperamos disponer de más datos en breve.



¡NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS!

24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Paramount**
Precio **24,01 euros**

9 DÍAS
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **24,01 euros**

ACADEMIA RUSHMORE
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

AMO TU CAMA RICA
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **18 euros**

ANTWONE FISHER
Distribuidor **20th Century Fox**
Precio **Alquiler**

APRENDIENDO A VIVIR
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

BARRIDOS POR LA MAREA
Distribuidor **Columbia**
Precio **24,01 euros**

CAMOUFLAGE
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

LA CHICA DE MIS SUEÑOS
Distribuidor **Lauren**
Precio **Alquiler**

EL CIELO DEL BRONX
Distribuidor **Lauren**
Precio **Alquiler**

COL. EMILIO MARTÍNEZ-LÁZARO
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **48,05 euros**

COLECCIÓN M. NIGHT SHYAMALAN
Distribuidor **DeAPlaneta**
Precio **48,05 euros**

COMO UÑA Y CARNE
Distribuidor **Paramount**
Precio **24,01 euros**

CUBE 2: HYPERCUBE
Distribuidor **SAV**
Precio **18 euros**

DAREDEVIL (ED. COLECCIONISTA)
Distribuidor **20th Century Fox**
Precio **27 euros**

DINERO PARA QUEMAR
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

DORIAN
Distribuidor **Paramount**
Precio **Alquiler**

ENTROPY
Distribuidor **Manga**
Precio **17,99 euros**

ÉRASE UNA VEZ EN AMÉRICA (E.E.)
Distribuidor **Warner**
Precio **18 euros**

ESPÍA COMO PUEDAS
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

FANÁTICA
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **21,01 euros**

GANGS OF NEW YORK
Distribuidor **Manga Films**
Precio **Alquiler**

EL GRAN GATO
Distribuidor **SAV**
Precio **18 euros**

EL GRAN MIÉRCOLES
Distribuidor **Warner**
Precio **18 euros**

HALLOWEEN RESURRECTION
Distribuidor **Lauren**
Precio **24,01 euros**

HISTORIAS MÍNIMAS
Distribuidor **Manga**
Precio **Alquiler**

LAS HORAS
Distribuidor **Lauren**
Precio **Alquiler**

EL IMPERIO DEL FUEGO
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **24,01 euros**

EL INCREÍBLE HULK: EL RETORNO...
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **18 euros**

INADAPTADOS Y PELIGROSOS
Distribuidor **Filmax**
Precio **Alquiler**

KEVIN & PERRY ¡HOY MOJAMOS!
Distribuidor **Manga**
Precio **Alquiler**

LOS LUNES AL SOL
Distribuidor **Manga**
Precio **19,99 euros**

MAFIA, ESTAFA COMO PUEDAS
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

MONTY PHYTON'S F.C. VOL. 7 Y 8
Distribuidor **Manga**
Precio **17,99 euros**

MUERTE ENTRE LAS FLORES
Distribuidor **Fox**
Precio **24,01 euros**

LA MUJER DEL PREDICADOR
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

MUNDOS OPUESTOS
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **18 euros**

NOVO
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

OCHO MUJERES
Distribuidor **Universal**
Precio **24,01 euros**

OJOS DE FUEGO 2
Distribuidor **Universal**
Precio **24,01 euros**

THE ORDER
Distribuidor **Filmax**
Precio **18 euros**

ORPHEN VOL. 5
Distribuidor **Selecta Vision**
Precio **21,01 euros**

EL OTRO LADO DE LA CAMA
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **24,01 euros**

THE PAROLE OFFICER
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

LOS PEORES AÑOS DE NUESTRA VIDA
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

EL PRECIO DE LA LIBERTAD
Distribuidor **Filmax**
Precio **11,99 euros**

EL PROFESIONAL (LEÓN)
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

PROXIMITY
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **18 euros**

RABIA
Distribuidor **Manga**
Precio **14,99 euros**

LAS REGLAS DEL JUEGO
Distribuidor **SAV**
Precio **21 euros**

ROMY & MICHELE
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

SAINT SINNER (SANTO PECADOR)
Distribuidor **Universal**
Precio **24,01 euros**

SALOMÉ
Distribuidor **Filmax**
Precio **18 euros**

SALVAR AL SOLDADO RYAN (E.E.)
Distribuidor **Paramount**
Precio **27,02 euros**

SEÑALES
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **24,01 euros**

SHINE
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

SIN MOTIVO APARENTE
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

SÓLO UNA NOCHE
Distribuidor **Filmax**
Precio **11,99 euros**

SPIDER
Distribuidor **Manga**
Precio **11,99 euros**

STAR TREK ESP. PROF. 9 TEMP. 3
Distribuidor **Paramount**
Precio **99,95 euros**

TE AMARÉ HASTA QUE TE MATE
Distribuidor **Columbia**
Precio **24,01 euros**

TERMINATOR 2 (ED. LUJO)
Distribuidor **Universal**
Precio **27,01 euros**

TINA
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

TINTÍN
Distribuidor **Selecta Vision**
Precio **11,99 euros**

TRES HOMBRES Y UNA PEQUEÑA...
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

UN ÁNGEL EN MI EQUIPO
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

UN LADRÓN CON ESTILO
Distribuidor **Filmax**
Precio **Alquiler**

UN VERANO DIFERENTE
Distribuidor **Lauren**
Precio **18 euros**

UTOPÍA
Distribuidor **Manga**
Precio **Alquiler**

THE VECTOR FILE
Distribuidor **Paramount**
Precio **24,01 euros**

VINIERON DE DENTRO DE...
Distribuidor **Manga**
Precio **14,99 euros**

VIVA LAS NOWHERE
Distribuidor **Universal**
Precio **Alquiler**

VIVANCOS 3
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **21,01 euros**

THE WATERBOY (EL AGUADOR)
Distribuidor **Buena Vista**
Precio **11,99 euros**

THE WISHER
Distribuidor **Paramount**
Precio **Alquiler**

RÁNKINGS

LOS MÁS ALQUILADOS
SEGÚN BLOCKBUSTER

1. Ghost Ship
2. La Gran Aventura de Mortadelo y Filemón
3. Mi Gran Boda Griega
4. El Pianista
5. El Caso Bourne
6. Transporter
7. 8 Millas
8. La Ciudad de los Fantasmas
9. El Dragón Rojo
10. El Otro Lado de la Cama

LOS MÁS VENDIDOS
SEGÚN FNAC

1. Daredevil (Ed. Colecc.)
2. Daredevil (Ed. Normal)
3. Ice Age
4. Terminator 2 (Ed. Lujo)
5. El Planeta del Tesoro
6. La Bola de Cristal (P.2)
7. Sospechosos Habituales
8. La Bola de Cristal (P.1)
9. Terminator 2
10. Nómadas del Viento



Jennifer Garner en *Daredevil*





SOLID SNAKE: EL HÉROE MÁS VIEJO

RAYNAL (SANTANDER)

Hola Drako, eres el elegido para resolver mis dudas, que son de ésas que no me dejan dormir por la noche.
Ya, claro, y lo mejor es solucionar tu insomnio dándome trabajo a mí... ¡Así no hay manera de pegarme mis vacacioncillas anuales en Transilvania! ¿Es que no te han enseñado a contar ovejitas para conciliar el sueño?

Para empezar, ¿el juego de rol *Jade Cocoon 2* apareció por estos lares? Porque no lo encuentro por ninguna parte. Y si es así ¿estará traducido al castellano? Es que tenía una pinta de lo mejor.
Sí, llegó en verano del 2002 de la mano de Ubi Soft, aunque su toque *pokemoniano* dejó más fríos a los usuarios de PS2 que la piscina del Titanic a Leonardo Di Caprio. Si no recordamos mal las voces del juego estaban en inglés con subtítulos en el idioma de Arturo Fernández.

¿Cuántos años tiene Snake? Porque en *MGS 3: Snake Eater* la trama se desarrolla durante la Guerra Fría, y después de 42 años en *MGS 2: Sons of Liberty* está como un chaval. ¿O será Big Boss de joven, que se le parece mucho?
Efectivamente, si Solid Snake es el protagonista de *Snake Eater* tiene tantos años que de pequeño en vez de en los caballitos se debía montar en los *dinosauritos*... Cada vez cobra más fuerza la teoría de que en realidad el protagonista del nuevo *MGS* es el padre genético de Snake: el inconmensurable Big Boss en persona, ya que el propio Kojima, sin confirmarlo categóricamente, ha dado pistas al respecto (nunca se menciona el nombre del protagonista del juego, en el trailer se puede apreciar que le falta un ojo...).

¿Cómo puede ser que en la PSP, una portátil de 32 bits, se puedan reproducir películas en DVD si el soporte UMD solo tiene 1,8 GB, y que yo sepa una película ocupa mucho más?
Te vemos más perdido que Dinio en la oficina de la INEM: la PSP no puede reproducir películas estándar de DVD Video como las que se venden actualmente en los videoclubs, pero sí vídeo en formato comprimido MPEG4 (el mismo que utiliza el popular DivX). Gracias a ello una película puede caber perfectamente en los discos UMD.

Si me contestas a la carta te regalaré un tubo de pasta de dientes Colgate con su cepillo para que te saques brillo a los colmillos.
Muchas gracias... No veas lo que cuesta sacarse las manchas de sangre de las jóvenes de hoy en día.



CUIDADO CON *FF X*, QUE ME PIERDO

RODRIGO GONZÁLEZ (E-MAIL)

Buenas tardes, aquí tengo unas dudillas que pueden interesar a todos vuestros lectores.
Si os interesan las preguntas de Rodrigo enviadnos un SMS con el mensaje DRAKOTIMO, y si no os interesan enviad el mensaje DRAKOCHOLLO (coste del mensaje: apenas unos céntimos... unos 600 céntimos concretamente). Entre los participantes se sorteará una foto autografiada del gran, genial e inconmensurable Drako.

¿Si nunca has jugado a ningún juego tipo *FF* me perderé con la trama o la forma de jugar de *FF X*?
El único juego de la saga que continúa directamente con una trama precedente es *FF X-2*, así que no temas perderte con el guión. Respecto al sistema de juego, si no estás acostumbrado a los combates por turnos igual al principio te sientes más desorientado que un vegetariano ante la carta de un McDonald's, pero *FF X* es un juego con una dificultad suave ideal, de hecho, para que los novatos se adentren en los mundos del rol.

¿Cuál es mejor, *FF X* o *Kingdom Hearts*, valorando también que *FF X* está en Platinum? ¿*Kingdom Hearts* saldrá en Platinum?
FF X supera en todos los aspectos a *Kingdom Hearts* (sea o no sea Platinum) a menos que tu admiración por Donald u Goofy sea más grande que la mismísima caja de pinturas de Walt Disney. No dudamos que tras su monumental éxito *Kingdom Hearts* saldrá en versión Platinum, pero su fecha es más incierta que la de las próximas elecciones en la Comunidad de Madrid.

¿Algún truco para *Devil May Cry*?
Te recomendamos que te hagas con la enciclopedia de trucos que obsequiamos con los números 51 y 52 de *Planet* (ya que con ella tuvimos más trabajo que el dentista del Risitas y su Cuñao, al menos que sirva para algo). De todas maneras ya te adelantamos que *Devil May Cry* no va muy surtido de trucos, pero si lo que quieres es acabar el juego sin muchos problemas desbloquea el modo Easy: para ello sólo te tienes que "dejarte matar" en uno de los tres primeros niveles y utilizar una continuación. Cuando empieces el siguiente nivel te dejarán seleccionar el nivel fácil, sólo apto para débiles, nenazas y redactores de *Planet*.

Sinceramente, ¿no es *The Getaway* una basura cuando el protagonista va a pie?
La verdad es que los programadores se podrían haber estirado dando al protagonista un "bono bus" para ahorrarnos las fases a pie, porque a veces el protagonista es más difícil de controlar que Pocholo Martínez-Bordiu en una discoteca de Ibiza.

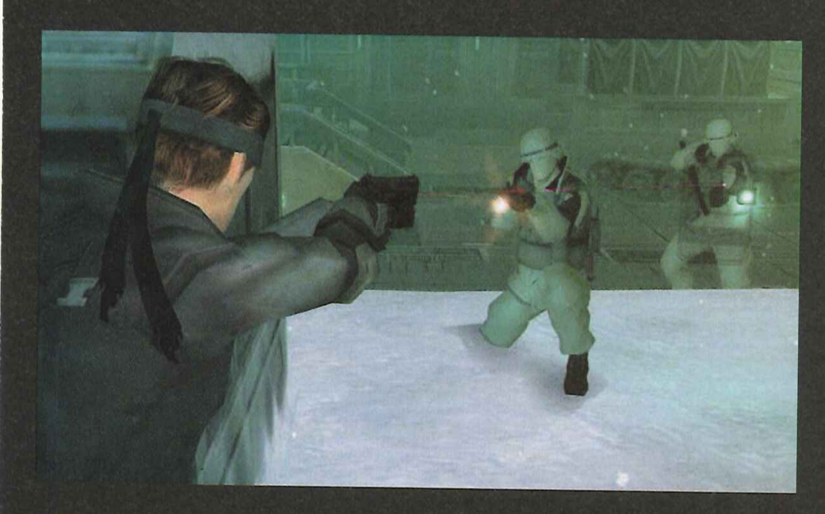
¿Algún *shooter* rompedor para este verano en PS2?
Pues *Mace Griffin Bounty Hunter* prometía traer aires renovadores e interesantes al género del shoot'em-up en primera persona, pero al final ha resultado ser más tradicional que la boda de Alejandro Agag y Ana Aznar. Así que puedes decantarte por *Return to Castle Wolfenstein*, una buena adaptación de este famoso *shooter* de PC aunque falle por su carencia de juego *on-line*. De todas formas, no nos engañemos, ninguno de los dos juegos es una obra maestra.

¿Qué tal estará *Dynasty Warriors 4*?
Dynasty Warriors 4 trae menos novedades que el repertorio musical de *Vivo Cantando*, pero es un juego notable... al igual que los anteriores títulos de la saga. Por supuesto, alguna pequeña mejora se ha hecho (como la Inteligencia Artificial de las tropas), pero en líneas generales sólo es recomendable para los que se hayan perdido los episodios anteriores.

¿Para X-Box va a salir *GTA: Vice City* o *Pro Evolution Soccer 2*?
Al parecer Sony tiene un acuerdo con Konami para garantizar la exclusividad de *Pro Evolution Soccer 3* en todo el territorio europeo. Se ha rumoreado mucho sobre una posible entrega de *GTA* para X-Box... concretamente se ha comunicado que Rockstar, los programadores de *GTA*, están desarrollando "algo" para X-Box. Y no creemos que sea una funda para consolas X-Box y pianos de cola.

¿Y *Halo* para PS2?
Hombre, si le tiras plutonio por encima a tu PS2 igual que consigues que tenga un "halo" (un halo radioactivo, concretamente), pero siendo un juego exclusivo para X-Box va a ser difícil que veas *Halo* en una consola de Sony.





UN SNAKE Y DOS DESTINOS

NACHO GARCIA (E-MAIL)

Hola *planetarios*, me llamo Nacho y tengo unas preguntas que me gustaría que respondiérais si vuestro duro y agotador trabajo no os lo impide (si me la publicáis os invito a unas cañas en el Bar Tolo).
¿Así que invitas a cañas? ¡Que vengan esas preguntas! Ya sabes que en *PlanetStation* están los redactores más "cañeros" del país.

Soy un fanático de *Metal Gear*, los tengo todos: el *MGS*, el *VR Missions*, el *MGS 2*, el *Substance*, y alguna reliquia *Metal*. He visto dos vídeos, el del *Twin Snakes* de la Cube y el *Snake Eater* de la Play 2, los dos me han dejado gs,pero,¿cuál de los dos creéis que será mejor? ¿Porque vivir esos momentos *MGS* con gráficos de nueva generación será la gloria no? ¿Qué me decís?**
Desde luego es una decisión más complicada que una pelea de pulpos, porque lo ideal sería tener los dos. De todas maneras *Twin Snakes* "sólo" es una interesante puesta al día de un clásico que ya conocemos de sobra... por lo que nos atrae mucho más la idea de probar la "sangre fresca" de *Snake Eater*, que cuenta con jugosas novedades (tácticas inéditas de sigilo, nueva dieta a base de bichos, increíblemente detallados decorados selváticos en 3D, argumento situado en plena Guerra Fría...).

¿Para cuando *Z.O.E. 2*? ¿Será un poco mas variado que el uno que, por cierto, me gustó mucho?
Ciertamente el primer *Z.O.E.* se repetía más que el estribillo de una canción de Georgie Dann. Aunque *Z.O.E. 2* no ha cambiado mucho respecto al original en su mecánica básica (resolver puzzles, mamporrear *robozes* y convertir en chatarra los *final bosses*), sí que ha intentado resolver los grandes fallos de la primera parte: ahora es bastante más variado (más enemigos, más ataques, más movimientos, mejores puzzles...) y además ya no es tan tremendamente corto (incluye bastantes extras). Si no falla nada el juego debería publicarse en Europa en septiembre.

Y la última y definitiva, ¿es cierto que los escenarios de *Silent Hill 3* están basados en lo que vieron en vuestra Redacción? Sillas ensangrentadas, conejitos de peluche sin cabeza...
Totalmente falso: sólo se han inspirado en nuestra Redacción para recrear los entornos de *Ghosthunter*, dado que *Planet* tiene la fama de estar plagada de "fantasmas". En lo que sí colaboramos fue en el *motion capture* para recrear las caras de asco y miedo de Heather: bastó con traer a unas cuantas mujeres y que la Redacción en pleno recreara la famosa última escena de *Full Monty*.

***Weno* (sic) me despido, un abrazo muy fuerte para todos y a ver si recobramos una sección mítica de esta revista que era Los Peores Trucos (un hartón de reír) y algún monográfico de algún juego *wapo* (sic) para veranito, y ahora, ¡me voy!**
¡Hombre! ¡Alguien que se acuerda de Los Peores Trucos! Curiosamente cuando publicábamos esa incomprendida y genial sección la mayoría de los lectores se acordaban más bien de nuestras madres... Pero bueno, si Karina ha vuelto, también lo puede hacer la dichosa sección. Este verano seguramente nuestros contenidos agradarán especialmente a los más roleros... Permanece atentos a la *Planet*.

¿DE QUÉ TRATA EL PHOTOSHOP?

3 XIRINAS (SIN RESIDENCIA CONOCIDA)

Muy buenos días, tardes o noches (según se reciba esta carta) *PlanetStation*. Hola, ¿cómo estáis? ¿Os estaréis hartando de buenas birras y pelotazos, no? Je, je, je.
Estás muy equivocado, si la Redacción está llena de latas de cerveza es porque... pues porque... estooo... ¡Ah, ya está! ¡Lo que pasa es que las coleccionamos! ¡Eso de que bebemos son calumnias! ¿Acaso si una persona colecciona sellos significa que es un cartero? ¿Eh? ¿Eh? ¡Hics!

Vamos con las preguntas (no se puede usar ningún comodín).
Estupend, si quieres hacerl aún más emcinante, pued utilizar el teclad al que le falla una vcal.

Tengo el *Alone in the Dark IV* de PSX, y tengo un gran problema. Estoy jugando con Aline Cedrac y nunca paso de un sitio en concreto. ¿Cómo *lexes* (sic) se monta el taladro ése? ¿Dónde se usa?
La explicación que pides es más larga que el historial médico de la clínica estética de Michael Jackson, por lo que sólo te daremos la información esencial. Si no nos falla la memoria el perforador se monta a través del inventario de la siguiente manera: divide el apoyo del trípode, combina el acelerador con la culata y une el resultado con el cañón, crea la anilla uniendo sus dos mitades, une la anilla con la piedra luminescente, rejunta el apoyo del trípode con el cañón y el resultado lo unes con el púlsar fotoeléctrico, finalmente une el perforador a la anilla con piedra luminescente. Tras acabar, activa el pararrayos y utiliza el perforador en una especie de cañón (en el calabozo) antes de que acabe la cuenta atrás.

¿Hay o habrá o vendrán más lanzamientos *pa'* la PS One? ¿Le queda mucha "vía" a la gris? ¿Por qué no salen juegos buenos? Cómo se nota que nos están obligando a tener la PS2... Por mí no van a conseguir *na' de na'*.
Pues para qué vamos a mentirte: la pobre PS One ya da menos señales de vida que la momia de Lenin. De todas maneras aún queda algún que otro lanzamiento previsto como los mediocres *IK +*, *Big Strike Bowling* y *World Tennis Stars*. Estás en tu derecho de no comprarte la PS2, pero dentro de poco no podrás jugar a *na'* de *na'*.

En el rastro de mi ciudad he visto CD's piratas de *PhotoShop*... ¿De qué tratan?
Pues como la ley siga el "rastro" de los que venden esos CD's pueden acabar más a la sombra que el dormitorio de Drácula. En fin, en todo caso el *PhotoShop* no es la secuela de *Polaroid Pete*, sino un programa de PC para el retoque de fotografías e imágenes.

Contestadme bebedores del Bar Turco... Budo... yo qué sé.
Como no tenemos un duro, hasta que cobremos la paga extra de verano tendremos que ir al Bar Ato.







EL JUEGO MÁS *HEAVY*

DAVID CORTÉS LLORCA (E-MAIL)

¡¡¡*Bo ke pacha*, Planeeeeeeeeeet!!!! ¡¡Dejad botellas, mandos, revistas de dudosa moralidad y todo lo que tengáis entre manos para atenderme, leñe!!
¡Sí, hombre! ¿Qué voy a hacer en la Redacción si suelto las cartas? ¡Ni hablar! ¡Y menos ahora que tengo escalera de color!

Os felicito de verdad (que no de mentira) por esta revista, la que en mi humilde opinión, se ajusta más a los gustos y exigencias en materia videojueguil de la gente, ¡seguid así por muchos años!
Así nos gusta David Cortés, ¡que hagas honor a tu apellido en este alarde de cortesía! Esperemos que no nos escriba Domingo Terroba.

Soy un afortunado *betatester* (sí que suena bien, sí) de las pruebas *on-line* y puedo asegurar que *SOCOM* es uno de los mayores vicios que han existido en mi carrera de *viciao*. ¿Podríais poner vuestro *nick* por ahí y así podríamos veros *on-line*, no? ¿O tenéis miedo?
¿Miedo nosotros? ¡Que nuestras madres nos acompañen al trabajo para que Holybear no nos robe el bocadillo a la hora del patio no significa que no tengamos hombría! Nada, nada, quedamos un día para que te demos una paliza de muerte en la red... ¿Te viene bien el 30 de febrero?

¡¡¡Buahahahahaha!!!! (risas de malo y truenos) ¿En referencia a *SOCOM*: habrá nuevos niveles descargables? ¿Armas? ¿Personajes? ¿Tabaco?
De momento lo único que puedes descargar con *SOCOM* es la adrenalina dándole al gatillo, pero hay una secuela en toda regla a la vista. En ella encontrarás, además de misiones completamente nuevas, 16 nuevas armas, nuevos comandos para el modo de un jugador, y un par de modos multijugador nuevos.

Cambiando de tercio, he visto en el número de julio que ¡¡¡¡METALLICA SACA JUEGO!!!! Por favor, decidme que será bueno, que no desperdiciaran esa licencia con una *bazzzzzzura, porfa porfa* (por cierto, me huelo que alguno de vosotros estuvo en el Doctor el pasado 21, pedaaaaaaaaaaazo de concierto!!!!)...
Bueno el juego saldrá en el 2005, así que a estas alturas en que ni siquiera está a mitad de desarrollo es difícil decir si hará justicia a los exmelenudos de San Francisco. Será un juego tipo *Twisted Metal* multiplataforma... así que, sobre el papel, este proyecto parece más raro que un barco con guardabarros. Y no, al final ninguno de nosotros estuvo en ese concierto, por lo que si nos oliste desde allí es que debemos dejar de ponernos la colina Eau Kepette del súper de la esquina.

En el mismo número no me quedó claro si *Winning Eleven 7* (futuro *Pro Evolution 3* o *ISS* o qué se yo?) tendría opciones *on-line* para jugar 22 jugadores simultáneos. ¿Es eso posible? ¿No nos recordará a esos partidos de colegio con 8 bolas, 7 porteros y 200 niños en el mismo campo? ¡¡Inolvidables!!
Pues no, más bien va a recordar el partido de la Final de Copa de Europa del Barça este año: sólo va a suceder en nuestros sueños. Y es que lamentamos informarte que las opciones *on-line*, al parecer, sólo incluirán descargas para actualización de plantillas y estadísticas de jugadores. Los que sí incorporarán esta modalidad serán los nuevos capítulos de *FIFA* y *Esto es Fútbol*.

Por el momento nada más, supongo que cuando leáis estas lineas ya estaréis degustando ese Jack Daniels que os he adjuntado... ¿cómo? ¿Que no ha llegado? Estos de Correos...
Y nosotros esperamos que disfrutes del magnífico volante que te hemos enviado por ser tan generoso... ¿que no te ha llegado? ¡Estas palomas mensajeras cada día son menos de fiar!

¿SE NECESITA UN ORDENADOR PARA JUGAR A *SOCOM*?

MIANUEL VILLALÓN VERA (PARADOS, SEVILLA)

Hola *planeteros*, ¿qué tal os va por la Redacción? Espero que la publiquéis, ¿no?
¿Publicar la Redacción? ¿Y cómo metemos la Redacción en la imprenta?

En primer lugar estoy de acuerdo con nuestra lectora Lidia Castro que deberíais de hacer un póster con las chicas más guapas de *FF X* y *FF X-2*.
Desde luego con el tema del póster de *Final Fantasy* sois más persistentes que las manchas en los vestidos de Mónica Lewinsky. Tranquilidad, ya nos hemos dado por enterados y esperamos poder daros una sorpresa en breve...

Ejem, ejem... Si me la publicáis os mandaré a Nuria Fergó, pero como no me la publiquéis desbloquearíais el modo T-Virus *rabiosus*, así que ya os vale, *hvazos*.**
Lo que pasará si nos envías a la Fergó es que tendremos que bloquear al redactor T-Virus *babosus* antes de que la pobre reciba más besos (y toqueteos) que el anillo del Papa.

¿Sacarán algún *Warcraft* para PS2 (que no sea *on-line*)?
Pues no parece que esta saga vaya a pasarse por la consola de Sony en estos momentos. Si buscas bien puedes encontrar *Warcraft II: Tides Of Darkness* en PS One, que era una adaptación bastante decente del segundo episodio de esta saga de estrategia. *On-line* no es, pero los gráficos están más pasados de moda que la gomina de Mario Conde.

En vuestro reportaje del *number* 53 poníais a *Silent Hill 3* por todo lo alto. ¿Pues sabéis que en otra revista llamada *Videojuegolandia* (es la de mi pueblo) lo ponían verde, verde, verde... Pues bien yo os hice caso a vosotros y me lo voy a comprar... Je, je, je.
¿Así que los de la revista de tu pueblo ponían a *Silent Hill 3* más verde que a los mocos de Hulk? Pues dile a los redactores que como sigan teniendo ese ojo clínico para los juegos sus carreras profesionales harán honor al nombre de tu pueblo, Parados.

¿Los que no tengamos ordenador nos tendremos que jor sin jugar a los grandes lanzamientos como *SOCOM: US Navy Seals*? ¿O voy a tener que atracar una tienda para conseguir uno? ¿Piensan que somos millonarios o qué?**
Mmmmm... Millonario no serás pero despistado lo estás un rato. Debes ser de aquellos que cuando se ven en el espejo dicen "¡Este tipo me suena!". No necesitas ningún ordenador: sólo contratar una línea de conexión ADSL como las que utilizan actualmente los ordenadores (aparte del juego y el adaptador de PS2 para banda ancha).

¿Para cuándo *Max Payne 2*?
Pues de momento *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* aparecerá en Navidades sólo en PC, aunque Rockstar Games ha prometido que más adelante serán anunciadas versiones "para consolas". El juego, al menos en su versión para portátiles, está despertando unas expectaciones más altas que nuestro nuevo redactor jefe Crazy Spify (un hombre que tiene vértigo cuando se mira los pies).

¿Qué ha pasado con *Legaia 2*?
Pues que teóricamente *Legaia 2: Duel Saga* debería haber sido editado por Eidos en Europa, pero ahora mismo no aparece en ninguna lista de lanzamientos, por lo que será más difícil que aparezca que conseguir que un náufrago se suelte de una tabla.

¿Merece la pena *MGS 2: Substance* teniendo el original?
De este tema ya hemos hablado así contestaremos telegráficamente: bip, biiip, bip, bip, biiip, bip, bip, biiip (que descifrado significa: sólo te merece la penas si eres muy fan o te sobra el dinero).

Pregunta de mi hermano: ¿para cuándo *The Getaway 2*?
Pues Sony ha emitido un comunicado oficial sobre *The Getaway 2*, pero como acostumbra a decir David Beckham a su mujer... ¡no cantes Victoria! Y es que en el comunicado sólo se precisa que el juego está en desarrollo y aparecerá a lo largo del año 2004.

¿Merece la pena comprarse el cacharro ese de *EyeToy: Play*?
Pues la verdad que el EyeToy funciona muy bien, y es muy divertido para jugar con amigos y familiares, siempre que no te horrorice ver tu propia cara en la pantalla... Nosotros tenemos que tomar tranquilizantes antes de jugar o bien echar las partidas con careta.



VAYA PAR DE GEMELOS
7 ORIOL (E-MAIL)

¡Hola! Me gusta mucho la revista, muy barata y muy buena. Me gusta mucho aunque solo tenga un par de números.
Es normal que la revista sea tan buena (modestos que somos), teniendo en cuenta que sus geniales redactores tenemos más oficio que el limpiaparabrisas de un submarino.

¿Cuando saldrá a la venta el videojuego que seguirá el argumento de la película *El Señor de los Anillos : El Retorno del Rey*?
El Retorno del Rey llegará a mediados de noviembre... siempre que el Argumento no denuncie al juego a la policía por estarlo "siguiendo" tal como tú dices.

He oído, bueno, he leído que habrá más personajes con los que luchar: ¿si llevo a Sam o a Frodo, sólo mataré orcos (como supongo que harán los demás) o iré por cuevas y montañas , valles y montes? Ejem ejem, perdón. ¿Lucharé o iré con el señor Gollum?
Aparte de Legolas, Aragorn y Gimli, se puede controlar a Gandalf y Frodo. Ambos tienen que luchar, aunque Gandalf deberá ayudarse de la magia y Frodo, al ser tan bajo que le salen los callos en la frente, deberá valerse más del ingenio (utilizando elementos del decorado que le favorezcan en las batallas) que de la fuerza bruta.

¿Sabes si habrán nuevos combos o habilidades?
Los programadores han prometido que esta vez cada uno de los personajes tendrá movimientos y habilidades mucho más personalizadas que en el título anterior, así que seguramente encontrarás suficientes novedades para estar delante de la consola sin ganas de aPAGARla... ¡Aaaaarrrrgh! ¡Sálvese quién pueda! (Todas las frases que contienen la palabra "PAGAR" provocan un profundo pánico en la Redacción).

¿En el videojuego de *Enter the Matrix* saldrán los dos gemelos? Los de las rastas.
Beth, los Gemelos... últimamente hay rastas por todas partes. Incluso los vecinos de *Planet* dicen que desde que trabajamos aquí el edificio se ha llenado de "rastas" de cloaca... ¡Y eso que la mayor parte de redactores tenemos menos pelo que el entrecejo de Robocop. Bueno, la cuestión es que sí que aparecen los Gemelos albinos en el juego, e incluso protagonizan una de las escenas de persecución.

Por la autopista , ¿se puede ir saltando de coche en coche?
Pues no, en las fases de conducción, sólo se puede dirigir el vehículo y disparar. Si quieres pegar saltos en la autopista ya te daré una vuelta con mi coche, el Drakomóvil, que no pasó la última ITV porque el pobre da más "botes" que la Primitiva.

¿Hay partidas multijugador en alguno de los dos?
En *El Retorno del Rey* habrá un modo para dos jugadores cooperativo, pero mucho nos tememos que no podrás jugar con un amigo con el DVD de *Enter The Matrix*, al menos que lo utilicéis como *frisbee* playero, claro.â

¡Drako! No intentes contestarme y contéstame, hasta luego.
Intentaré no intentar contestarte y contestarte.

DONALD Y GOOFY... ¿RECOMENDABLE PARA MAYORES DE EDAD?
FRANCISCO JAVIER GUTIÉRREZ MORAL (E-MAIL)

¡¡¡Hola compañeros de la *Planet*!!! Espero que sigáis como hasta ahora con vuestro buen trabajo.
Di que sí. ¡En nuestro trabajo somos más imbatibles que un huevo duro!

¿Para cuando el *Tomb Raider*?
Pues tras el antepenúltimo cambio de fecha (esta chica cambia más de fecha que Rocío Jurado cuando habla del año en que nació), *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad* debería haber aparecido el 7 de julio. Ve a la tienda a comprobarlo.

¿Y el *Time Crisis 3*?
Al parecer en el mes de diciembre aparecerá al otro lado del Atlántico, pero no se sabe la fecha en que cruzará el charco... Nosotros apostamos por la primavera del 2004... Aunque igual nos equivocamos más que cuando Stevie Wonder dijo aquello de "¡Soy el rubio que mejor canta!".

Y ya la última: ¿Es muy fácil el juego *Kingdom Hearts* o está bien para un chico de 18 tacos como yo?
Hombre, sin ser un desafío precisamente duro, tiene la dificultad suficiente para no aburrirte con él, e incluso hay zonas plataformeras que son más difíciles que localizar las armas químicas de Saddam Hussein.



Espero que me publiquéis mi carta y recibiréis un jamón y una botella de JB por cortesía.
Envíalo por cortesía si quieres, pero por nosotros con que lo envíes por correo ya nos vale.



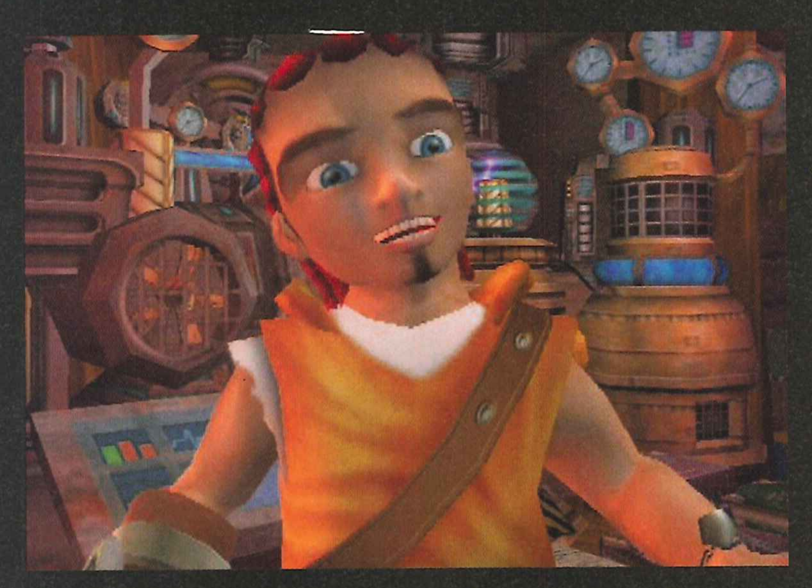






PLANET LOS CRÍA

Esto va dirigido a todos los amigos y amigas españoles que estén interesados en brindar ayuda con información del mundo consolero, ya que en nuestro país, Cuba, no existen tiendas ni revistas que nos den el más mínimo indicio de lo que sucede en cuanto a videojuegos.
Por favor, entiendan nuestra desesperación y esperamos recibir respuesta en nombre de cientos de jugadores de la Isla de la Juventud.
Calle 35 / 14 y 18 #1413
Nueva Gerona, código postal 25100
Isla de la Juventud (Cuba)



¡QUIERO PÓSTERS MÁS PEQUEÑOS!

RAÚL SANZ GONZÁLEZ (E-MAIL)

Hola chavales, ¿cómo van las botellas de vuestro bar (supongo que vacías)?
¿Vacías? Qué va, qué va, están completamente llenas... de aire.

Yo no os voy a hacer la pelota como otros que escriben porque no me va eso, simplemente me limitaré a redactaros mis preguntas.
Sí, lamentablemente en la sección hay demasiado lector "pelota", y demasiado poca lectora "en pelotas".

¿Cuando va a salir en España la segunda parte de *Final Fantasy X*?
Al respecto hay más especulaciones que en la compra-venta de pisos en España, pero lo más seguro es que aparezca en diciembre.

¿En el juego de *Haven* vale para algo conseguir todas las piedras rúnicas?
Pues sí, además de demostrar que tienes el juego más controlado que el nivel de colesterol de Sánchez Ocaña tras empacharse con margarina Flora, reunir las 12 piedras rúnicas sirve para desbloquear los 8 niveles secretos de las Torres Rúnicas.

¿Cuanto va a costarnos todo los aparatos necesarios para jugar on-line que se describen en el número 55?
Lo único necesario realmente para jugar *on-line* (aparte de la consola, los juegos, el servicio de banda ancha y los imprescindibles ejemplares de *PlanetStation*) es el adaptador de red para banda ancha que ronda los 35 euros. Respecto al Head Set de auriculares con micrófono, de momento sólo se vende junto al juego *SOCOM* por 79,95 euros.

¿Entre *Silent Hill 3*, *Primal* y *Enter the Matrix* cuál me recomendáis?
Sin duda *Silent Hill 3*: no experimentarás nada más pavoroso este año, a menos que seas tan osado como para jugar una partida de *strip-poker* con Aramís Fuster.

¿Alguna noticia sobre *Kingdom Hearts 2*?
Como no hay ninguna, aparte de que está confirmado su desarrollo, aprovechamos para plantear una adivinanza: ¿en qué se diferencian un redactor de *Planet* y un árbol? Pues que los árboles empiezan en el suelo y terminan en las copas, y los redactores empiezan en las "copas" y terminan en el suelo... y no buscando bellotas.

Bueno para terminar quería haceros una sugerencia: ya sé que luego haréis lo que os dé la gana, pero bueno. Se trata de los pósters que entran en algunos números: me parece que deberían ser más pequeños porque sino no puedo ponerlos todos en la pared de mi habitación.
No es una mala idea pero tenemos dos sugerencias alternativas:
1. Pon cromos en vez de pósters en la pared.
2. Tapia las puertas y ventanas de la habitación para tener más espacio para nuestros pósters.

Y como última cosa, un saludo *pa'* mi chica, Marta *tk* (sic).
¿Cómo que "Marta *tk*"? ¿Acaso piensas que estás enviando un SMS a *Salsa Rosa*? Se empieza así y se acaban recibiendo cartas tipo: "Kain ers lo +, Drako falso".

LA INVASIÓN DE LOS JUEGOS QUINIELA

VIPER (EL PORTILLO, ZARAGOZA)

Hola, panda tarados. Ya que me publicasteis una carta (sois los primeros que me publicáis alguna) y si ya os habéis repuesto de mis "caneos" (yo casi me he recuperado de vuestras respuestas), aquí van algunas preguntas para variar.
Llámanos avispados, pero... ¿no has pensado que si no empezaras las cartas llamando "panda tarados" a los que tienen que contestarte igual te las publicarían?

¿Hay alguna posibilidad de que el 'exclusivo' *Ninja Gaiden* de 'X-Bill' salga para PS2? Es que el primero de la saga (*aká* llamado *Shadow Warriors*) para NES fue mi primer videojuego... (snif... qué tiempos).
Jo, ¡qué tiempos aquellos! Cuando salió *Shadow Warriors* para NES la gente aprendía a caminar dando saltos porque aún no se había enfriado la Tierra. Teniendo en cuenta el la estrecha relación de Tecmo con "Tío Billito" la cosa está muy complicada... Si te sobran unos miles de millones para negociar una exclusividad con PS2 con los programadores igual hay suerte.

Hablando de la PS2 y sus 'grandes títulos' GT3, DOA2, Tekken 4, MGS2, FFX ... ¿Hay alguna posibilidad de que salga algún gran título ORIGINAL para una consola con nombre de secuela?
¡Venga, venga! ¡No hay que ser tan alarmistas! ¡No todo son secuelas! Ahí tenemos *MGS 3: Snake Eat...*, no no es un buen ejemplo. Pues *MOH: Rising Sun* ¡No! *Colin McRae 4* queremos dec... euhhh, tampoco. *Onimusha 3* ¡Jolín! *Soul Calibur 2* ¡Aaaagh! *Time Crisis 3* ¡Socorroooooo! De todas maneras aún se asoman títulos completamente nuevos que apuntan alto, como *True Crime: Streets Of L.A.* o *Ghosthunter* (del cual encontrarás información en este mismo número).

Por cierto, eso que se dijo de que los juegos de PSX se verían 'mejorados' al ponerlos en la PS2, ¿en qué quedó? ¿Soluciona los problemas de *clipping* y *popping* de ciertos títulos o sólo mejora resolución y colores para que quede más *potito*?
Bueno, las mejoras básicas que se pueden conseguir (tras activarlas en el menú de la consola) son dos: tiempos de carga más rápidos y "suavización" de las texturas (no, no es que la PS2 limpie las texturas con Mimosín, sino que difumina un poco las texturas para que no se vean los molestos píxeles).

Para terminar, no es nada personal, de veras, pero después de leer vuestros comentarios durante más de 4 años, no puedo resistirme a preguntar... ¿¡Sois todos unos alcohólicos, fumadores empedernidos y salidos mentales o queda alguien decente en la redacción!?
No, no, aquí no hay nadie de Cente. Alguno, como T-Virus, es de L'Hospitalet de Llobregat y gracias.

EL GALLINERO

UN ALMA CARITATIVA

GUMIDAFE MANUEL PÉREZ GUTIÉRREZ (E-MAIL)

Que sepáis que me sigo comprando la revista porque me dais pena.

PIQUE DE FANS

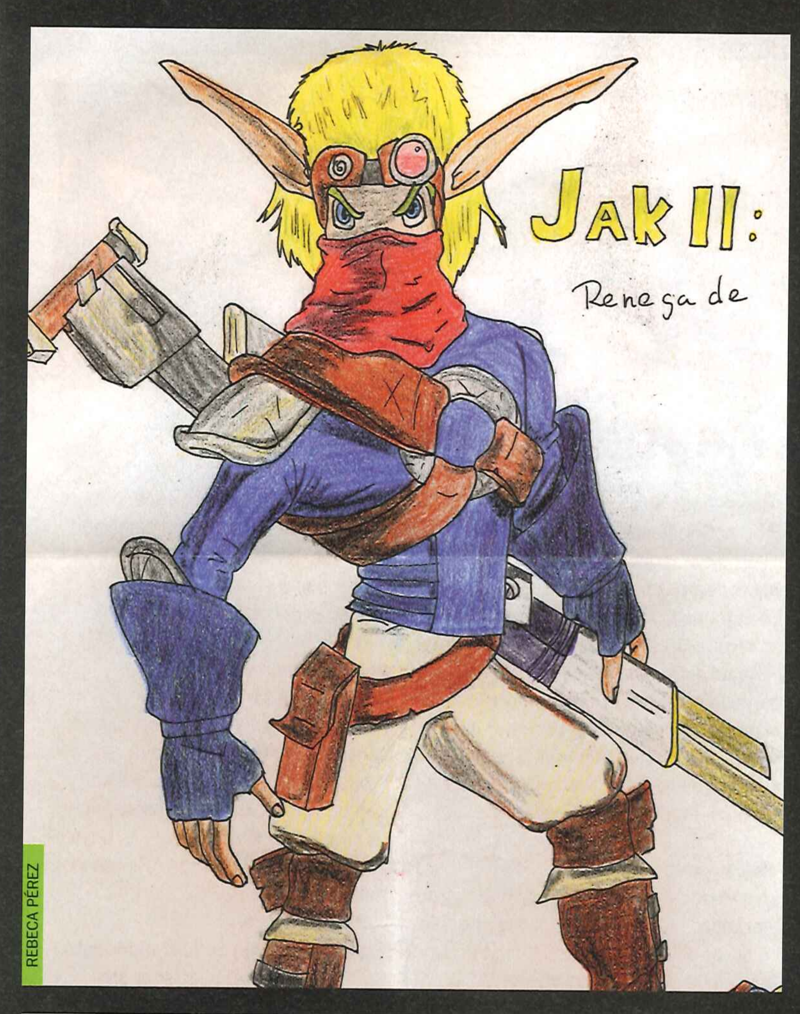
CARLOS AGUILERA BUSTOS (E-MAIL)

Decís que De-Mon es uno de vuestros mayores fans tan sólo porque tiene (supongo) una página web dedicada a vosotros. Pues yo que os hacia publicidad por todo mi exinstituto porque me la llevaba *pa* no aburrirme en clase diciendo que era la mejor, ¿qué soy? ¿Vuestro mejor publicista?

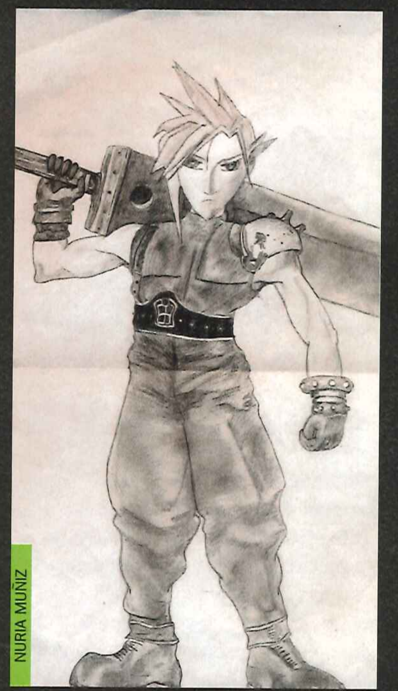
¿¡SÓLO UN MÍSERO 9,5!?

JEMUEL RIBES AMENÓS (E-MAIL)

¿¿Cómo c*ñ* le habeis puesto un 9'5 al *FF X* con el *peazo* de juego que es?? Una obra maestra así se merece un 69 sobre 10. Esta puntuación sólo puede poner alguien que vaya borracho perdido... ¡aunque viniendo de vosotros no me extraña!



REBECA PÉREZ



NURIA MUÑIZ



J. ZORAIDA BENITO

EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO ES UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2 CORTESÍA DE HYPNOSYS WORLD
http://www.hypnosysworld.com



CARMEN MARIA CASADO

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2



RAQUEL TREJO

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)



BLACK AND BRUISED

Tener todos los boxeadores
Selecciona la opción Trucos en el menú de opciones y teclea el siguiente código: **Start, ✖, ●, ■, ■ R1, R1, ■, ●, ✖ Start**

Invencible
Selecciona la opción Trucos en el menú de opciones y teclea el siguiente código: **Start, ✖, ✖, ●, ●, R1, R1, ■, ■, Start**

Modo Turbo
Selecciona la opción Trucos en el menú de opciones y teclea el siguiente código: **Start, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1,R1, R1, Start**

***Power-ups* constantes**
Selecciona la opción Trucos en el menú de opciones y teclea el siguiente código: **Start, ✖, ●, ✖, ●, ✖, ●, ■, ■, ■, Start**

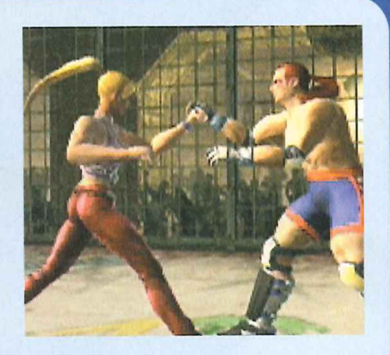
Torneo intercontinental
Selecciona la opción Trucos en el menú de opciones y teclea el siguiente código: **Start, ✖, ✖, ✖, ●, ●, ●, ■, ■, ■, Start**

Trajes alternativos
Selecciona la opción Trucos en el menú de opciones y teclea el siguiente código: **Start, ✖, R1, ●, ■, Start.** Existe otra opción para desbloquear dichos trajes, tan sencilla como completar el modo Historia con dicho boxeador para obtener un traje.









VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION

Diferentes músicas en el nivel de Dural
El eterno y anticarismático *final boss* de todos los *Virtua Fighter* desde que se inventó eso de los videojuegos uno contra uno cuenta en esta ocasión con dos melodías diferentes. Sonará una u otra dependiendo de si tardas más o menos de nueve minutos en llegar a dicho nivel.

Luchar contra Dural 'oculto'
En el modo Arcade, llega al nivel de Dural en 6 minutos y podrás luchar contra esta versión transparente del monstruo final.

Luchar contra Dural con los ojos púrpura
En el modo Arcade, llega al nivel de Dural con un personaje que tenga el número 9 como ultimo digito de victorias conseguidas (o sea 9, 19, 29, etcétera). Podrás luchar contra una versión de Dural con brillantes ojos púrpura... siempre y cuando no hayas conseguido llegar en las condiciones necesarias para activar el Dural oculto, ya que este modo domina sobre el de los ojos púrpura.

Nuevas poses de victoria 1-5
En el modo Quest, compra esta opción en la tienda. Durante la repetición de un combate, mantén apretado el boton de puño y el de guardia; o el de puño y guardia junto con uno de dirección dependiendo de la pose que quieras ver. El número de poses varias según el personaje, y ni Brad ni Goh tienen ninguna.

Jugar como Dural
En el modo Quest, llega al sexto centro recreativo (Sega Area Uptown), y podrás comprar a Dural en la tienda. En la pantalla de selección de personajes en el modo Versus, mueve el cursor a la izquierda de la fila superior, y después del último luchador 'real' encontrarás a Dural, el magnífico hombre espejo.

Viejos escenarios
En el modo Quest, llega al sexto centro recreativo (Sega Area Uptown), y podrás comprar estos escenarios en la tienda. Durante la selección de niveles en el modo Versus, mantén apretado el botón Start después de seleccionar un Stage para jugar en la versión original de *Virtua Fighter 4*.

Vieja pose de victoria 1
En el modo Quest, llega al sexto centro recreativo (Sega Area Uptown), y podrás comprar esta pose en la tienda. Durante la repetición, mantén apretados los botones de puñetazo y patada.

Vieja pose de victoria 2
En el modo Quest, llega al sexto centro recreativo (Sega Area Uptown), y podrás comprar esta pose en la tienda. Durante la repetición, mantén apretados los botones de patada y Guardia.

Primer escenario de entrenamiento
En el modo Quest llega al segundo centro recreativo, llamado Club Sega Bay Area, y este primer escenario se desbloqueará. Durante la selección de niveles en el modo Versus, lleva el cursor hacia el extremo derecho o izquierdo para seleccionarlo.

Segundo escenario de entrenamiento
En el modo Quest llega al tercer centro recreativo, llamado Sega World South, y este escenario se desbloqueará. Durante la selección de niveles en el modo Versus, lleva el cursor hacia la izquierda o la derecha para seleccionarlo.

Tercer escenario de entrenamiento
En el modo Quest llega al cuarto centro recreativo, llamado Sega World South, y este escenario se desbloqueará. Durante la selección de niveles en el modo Versus, lleva el cursor hacia la izquierda o la derecha para seleccionarlo.

Cuarto escenario de entrenamiento
Esta vez deberás llegar hasta el quinto centro recreativo, el llamado Club Sega Plant Area, para poder disfrutar de este escenario.













BLOODRAYNE

Modo Dios
Introduce **TRIASSASINDONTDIE** como código para desbloquear este modo de invencibilidad que podrás activar en cualquier momento en la opción Trucos del menú de pausa. Un mensaje te indicará que has introducido el código correctamente.

Recuperar salud
Introduce **LAMEYANKEEDONTFEED** como código para desbloquear esta opción de recarga de vida, que podrás activar en cualquier momento en la opción Trucos del menú de pausa. Un mensaje te indicará que has introducido el código correctamente.

Llenar la barra del estado especial
Esta vez introduce como código **ANGRYXXXINSANEHOOKER** y conseguirás desbloquear la opción de rellenar este estado especial, que podrás activar en cualquier momento en la opción Trucos del menú de pausa. Un mensaje te indicará que has introducido el código correctamente.

Desbloquear el modo Factor Tiempo
El siguiente código es aún peor: **NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE** ... con éste conseguirás desbloquear este modo. Un mensaje te indicará que has introducido bien el código.

Selección de nivel
Introduce **ONTHELEVEL** como código para desbloquear la selección de nivel. Un mensaje te indicará que has introducido el código correctamente. Vuelve al menú principal, resalta el modo Nuevo y mantén apretados Select y Start. Una pantalla negra con texto blanco aparecerá. Además, desde aquí podrás acceder a la pantalla secreta del nivel Louisiana eligiendo "LA_HILL".

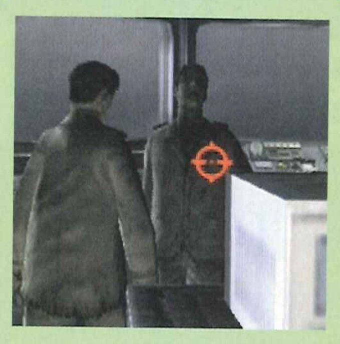
Enemigos congelados
Introduce **DONTFARTONOSCAR** como código para desbloquear este modo que inmoviliza las amenazas. Lo podrás activar en cualquier momento en la opción Trucos del menú de pausa. Un mensaje te indicará que has introducido el código correctamente.

Enséñame mis Armas
Introduce **SHOWMEMYWEAPONS** como código para desbloquear este modo con todas las armas, que podrás activar en cualquier momento en la opción Trucos del menú de pausa. Un mensaje te indicará que has introducido el código correctamente.

Desmembramiento gratuito
Introduce **INSANEGIBSMODEGOOD** como código para desbloquear el modo desmembramiento que podrás activar desde la opción de Trucos del menú de pausa. Un mensaje te indicará que has introducido el código correctamente.

Juggy
Introduce **JUGGYDANCESQUAD** como código para desbloquear este modo invencible, que podrás activar en cualquier momento en la opción Trucos del menú de pausa. Un mensaje te indicará que has introducido el código correctamente.

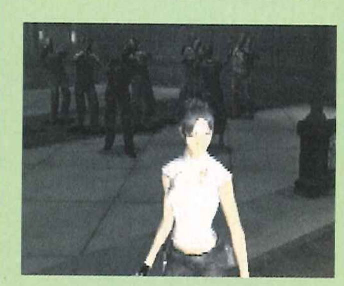




RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Jugar como Fong Ling
Para empezar, completa el juego. Entonces graba y empieza un juego nuevo para jugar como Fong Ling en las fases de Bruce. Un detalle curioso, aunque provoque algunos problemillas de comprensión.

Pantalla de título alternativa
Completa el juego para cambiar los colores en la pantalla de título.











MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Munición ilimitada
Elige la porra eléctrica en la pantalla de selección de armas y presiona rápidamente **L1, R1, L1, R1, ✖, ●, ●, ✖, ■, ■**

Invulnerabilidad
Para volverse invencible, en la pantalla de selección de armas elige la porra eléctrica y presiona rápidamente **L1, R1, L1, R1, ✖, ●, ●, ✖, ■, ▲**









¡Lara, por Dos... qué haces!

Tomb Raider II

Un año después del exitazo del primer *Tomb Raider*, los chicos de Core Design no dudaron en realizar una segunda parte que, lógicamente, aportaba pocas novedades

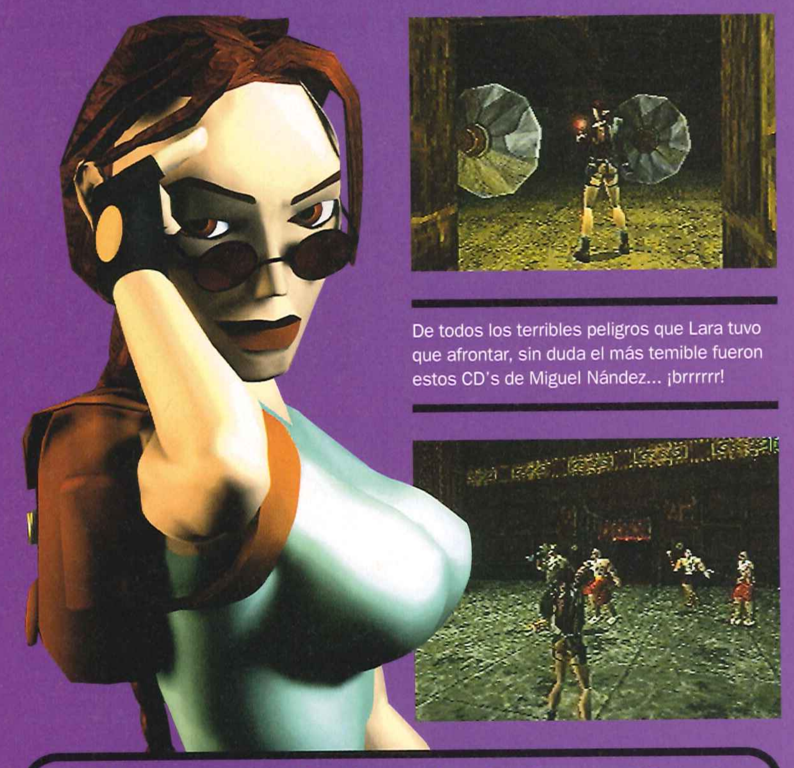
Desarrollador **Core Design**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Año de origen **1997**

Como no era cuestión de desaprovechar el motor gráfico que se habían currado para el primer *Tomb Raider*, sus desarrolladores lo aprovecharon tal cual para su segunda parte... eso sí, con algunas mejoras (lo que siguieron haciendo hasta *Tomb Raider Chronicles* y no les quedó otro remedio que dar el salto a los 128 bits). Por ejemplo las animaciones de Lara eran más suaves y habían más espacios abiertos, perdiendo parte (pero sólo parte) del aire 'cubista' de los decorados de su antecesor pero, eso sí, conservando bien visibles la mayoría de sus junturas de polígonos.

También se añadieron nuevas habilidades para Lady Croft, como la capacidad de lanzar bengalas cual aficionado futbolero desbocado y la posibilidad de conducir vehículos como una lancha o una moto de nieve. Aunque, sin lugar a dudas, la novedad incluida en este *Tomb Raider II* que más agradecieron todos los fans de la saga fue la posibilidad de grabar partida en cualquier momento... o al menos así era hasta que comprobaban que la ya extrema dificultad del primer capítulo de la serie se tornaba completamente absurda en este segundo, convirtiendo en marca de fábrica esos saltos odiosamente milimétricos que siempre tenía que dar Larita.

Se añadieron nuevas habilidades como la posibilidad de conducir una lancha o una moto de nieve

Y es que *Tomb Raider II* era, como siempre ha sido (y seguramente seguirá siendo su saga), uno de esos juegos que o te vuelve loco o odias profunda y visceralmente... especialmente si eres redactor de videojuegos y tienes que pasártelo contrarreloj para llegar a tiempo a cerrar tu bendita revista.



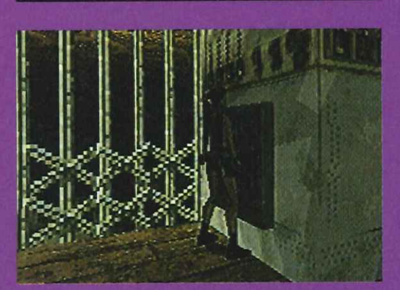
De todos los terribles peligros que Lara tuvo que afrontar, sin duda el más temible fueron estos CD's de Miguel Nández... ¡brrrrrr!



"Pues qué quieres que te diga, no veo por ningún lado ese atajo que me iba a llevar 'en picado' a Torremolinos..."



El mundo del cómic no podía dejar pasar un fenómeno como Lara Croft, por ello la editorial Top Cow (propiedad del dibujante Marc Silvestri) hace tiempo que le dedica una serie regular guionizada por Dan Jurgens y dibujada por Andy Park... con el lógico permiso de Eidos, claro.

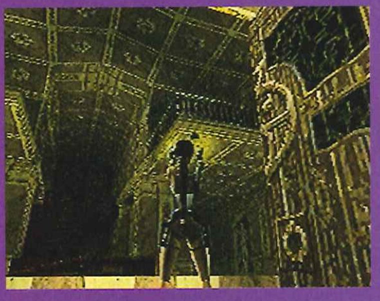


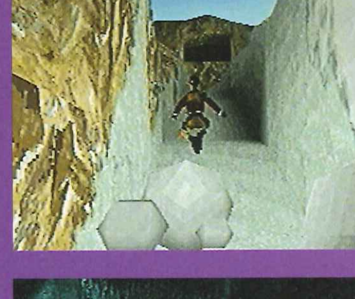
Un juego que trajo cola (o trenza)

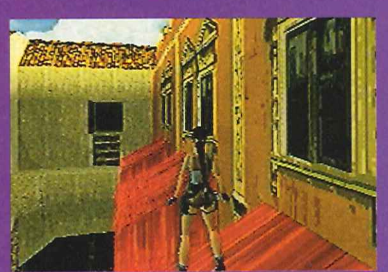
Como los fans de la saga *Tomb Raider* recordarán, fue en esta segunda entrega cuando Larita Croft se soltó el pelo, dicho en el sentido más literal del término. Y es que mientras en el primer capítulo de la saga nuestra arqueóloga favorita iba con el pelo perfectamente recogido e inamovible, en *Tomb Raider II* portaba una trenza que se movía de un lado a otro con total naturalidad (y es que los desarrolladores trabajaron mucho en su física... más que en otra parte de la anatomía de Lara que, pese a su tamaño, mantenía una firmeza pétrea a pesar de todo tipo de saltos y pantomimas).















¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

RECIBIRÁS DOCE NÚMEROS DE PLANET STATION Y,
DE REGALO ¡EL MANDO LARA CROFT TOMB RAIDER!
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con el mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 32.00 Euros / Europa 56.00 Euros / Otros países 170.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección | Código postal
Población | Provincia
E-mail | Teléfono | Edad

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nombre del titular
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

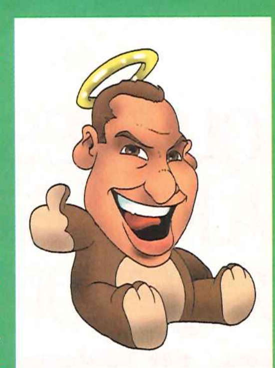
Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

EYETOY, ¿INVENTO INÚTIL O FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS?

POR MÁS QUE INTENTAMOS CONCILIAR A NUESTROS POLEMIZADORES FAVORITOS, HOLYBEAR Y T-VIRUS, ÉSTOS SIGUEN SIN ESTAR DE ACUERDO EN NADA. ESTE MES DISCUTEN SOBRE EL EYETOY, ESE CURIOSO PERIFÉRICO QUE SONY HA CREADO PARA SU PS2.

UNA CÁMARA SIN MUCHO OBJETIVO



A golpe de talonario de 128 bits y otros tantos ceros invertidos en marketing, Sony ha conseguido que aquellos que antes corrían despavoridos como colegialas histéricas ante el 'ridículo' de las alfombrillas de *Dance Dance Revolution* ahora babeen por hacerse con un políticamente correcto EyeToy. Doce 'minidivertimentos' y una cámara que ofrecen una 'novedosa' experiencia que, por ejemplo, los usuarios de PC hace tiempo ya probaron con aparatos como la Quickcam Pro Video Camera de Logitech y un curioso juego de baloncesto que reconocía tus movimientos... y que se incluía gratuitamente. Eso sí, Sony nos asegura que esto es sólo la punta del iceberg, y que nos encontramos ante un revolucionario artefacto que nos abrirá las puertas a una nueva dimensión jugable. Tan nueva como el polvo que cubre algunos cacharros novedosos / floreros de diseño como el *bazooka* para Super NES, el Virtual Boy, el curioso octógono de Sega que capturaba movimientos (y la lista de recuerdos dolorosos para el bolsillo continúa)... Aunque no negamos el enorme potencial del invento, dudamos que las compañías inviertan recursos en desarrollar títulos en los que tengamos que movernos algo más que para sujetar el mando con una mano y alargar la otra a un cuenco de panchitos. Juegos todos ellos de géneros que en su mayoría son eminentemente minoritarios en ventas y aceptación, o que simplemente nunca llegan a salir de Japón. Un curioso aparato este EyeToy, que con mucho 'ojo' (el chiste era inevitable, amigos) Sony ha diseñado para potenciar sobre todo las capacidades *on-line* de su consola (¿alguien duda del atractivo de una *webcam* entre jugones con las hormonas como palomitas en un microondas?), pero que o mucho cambia la historia de los videojuegos, o sólo recibirá el apoyo de su compañía creadora.

EL OJO QUE TODO LO MIRA

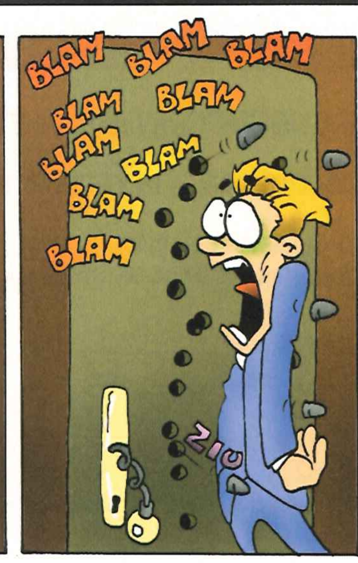


Por desgracia esto de los videojuegos cada vez se parece más a la industria del cine de Hollywood: hay muchas ganas de llenarse los bolsillos a costa de los demás y muy pocas de hacerlo de forma innovadora o, como mínimo imaginativa. Así que, ante iniciativas tan sorprendentes y divertidas como este EyeToy, uno no puede sino reaccionar como lo haría antes Laetitia Casta: recibiéndolo con los brazos abiertos y esperando disfrutar muuuuucho en la intimidad. Además, a diferencias de armatostes como el mando de *Steel Battalion* para X-Box (a veces las estrategias de marketing de Capcom se asemejan sospechosamente al timo de la estampita), el EyeToy va a tener numerosas aplicaciones futuras: no sólo el poder hacer "calvos" a los amigos a través de la red, sino por ejemplo capturar nuestra cara para poder añadírsela al protagonista de *Tony Hawk's Underground*, la nueva virguería sobre monopatín que están programando los genios de Neversoft. Como mínimo deberíamos darle el beneficio de la duda, ya que si periféricos tan inútiles como una alfombra de baile siguen en boga gracias a los esfuerzos *bemaníacos* de Konami (aprovechamos para pedirle a Sega que haga una versión de *Samba de Amigo* para PS2 con maracas a lo Machín incluidas... ¡los cierres de *PlanetStation* lo necesitan!), ¿cuánto puede perdurar la cámara digital de Sony, apoyada por una de las empresas más boyantes del mundo de los videojuegos? Además, querido Holybear, no te hagas el duro: esa gabardina raída y esas gafas de sol que te regalaron con tus yogures de caracol *a la llauna* no impidieron que te reconociéramos en la cola de la tienda de videojuegos de la esquina esperando a hacerte con un EyeToy...

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
José Luis Muriel HERRERA (SEVILLA)

CONCURSO CAMISETAS AROMÁTICAS (PLANET 54)
Yulema Zoraida Benito ALGEMESÍ, Itziar Benito ALGEMESÍ, Monica Fenoll TERRASSA, Miguel Cano CULLERA, Ana Mª Morena MÁLAGA, Sara Fernández BARCELONA, Rafael Isla MÁLAGA, Julio Iglesias SANTIAGO DE COMPOSTELA, Jean-Christian Manavit SOPETANA (VIZCAYA), Carlos Zarzo MANISES (VALENCIA)

CONCURSO *SILENT HILL 3* (PLANET 54)
Iván Castañón OVIEDO, Ricardo Suarez BARRERA-VALSQUILLO (LAS PALMAS), David Vivanco TORREJON DE ARDOZ, Carlos Boer BARCELONA, Ismael Riveros YUNQUERA, Oscar Paez CONSTANTINA (SEVILLA), Alicia Gil MADRID, Bienvenida Alovera ALCORCON (MADRID), Carlos Aliguella BURJASSOT (VALENCIA), Nuri Costa SANT BOI DEL LLOBREGAT, Xavi Tello BARCELONA, David Andrés Martín SAN VICENTE DE RASPEILL, Antonio Ibáñez ALBACETE, Daniel Cortijo TOLEDO, Vanesa Chacón LA LINEA,

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

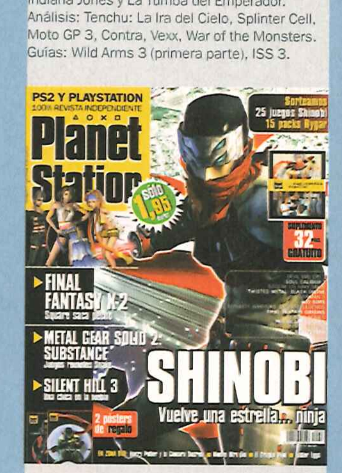


N51 Reportaje Devil May Cry 2, Reportaje Shinobi, Reportaje Juegos para móviles, Previews: Splinter Cell, Vexx, Moto GP 3, Silent Hill 3, Contra: Shattered Soldier, War of the Monsters. Análisis: Mortal Kombat: Deadly Alliance, The Mark of Kri, NBA 2K3. Guías: MK Deadly Alliance, Sly Raccoon.

N52 Reportaje Final Fantasy Origins, Reportaje ZOE: The 2nd Runner, Previews: Rygar, Enter the Matrix, X-Men 2, Rayman 3, Midnight Club II, Indiana Jones y La Tumba del Emperador. Análisis: Tenchu: La Ira del Cielo, Splinter Cell, Moto GP 3, Contra, Vexx, War of the Monsters. Guías: Wild Arms 3 (primera parte), ISS 3.



N50 Reportaje MK: Deadly Alliance, Reportaje MGS 2: Substance, Previews: Tenchu: Wrath of Heaven, Mark of Kri, Los Sims, Price FC. Análisis: Primal, Sly Raccoon, Tiger Woods PGA Tour 2003, NBA Live 2003, Star Wars: Bounty Hunter, Battle Engine Aquila. Guías: La Comunidad del Anillo, The Getaway.



N53 Reportaje Final Fantasy X-2, Reportaje Silent Hill 3. Previews: Soul Calibur 2, SOCOM: US Navy Seals, Twisted Metal Black: On-Line, IndyCar Series, Pro Beach Soccer. Análisis: Shinobi, Rygar, MGS 2: Substance, X-Men 2, Devil May Cry 2, Rayman 3, FF Origins. Guías: Wild Arms 3 (segunda parte), Los Sims.

N49 Reportaje Todo el Rol del 2003, Reportaje Videojuegos de Superhéroes, Previews: Primal, Sly Raccoon, Ape Escape 2, Space Channel 5 part 2, Jinx. Análisis: The Getaway, Virtua Tennis 2, Harry Potter y la Cámara Secreta, Las Dos Torres. Guías: Harry Potter, Las Dos Torres.

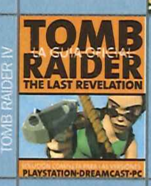


N54 Reportaje Resident Evil, Reportaje Dark Chronicle, Previews: Tomb Raider EADLO, Dynasty Warriors 4,Eyetoy Play, Jak II: Renegade, Syphon Filter:The Omega Strain. Análisis: Enter the Matrix, Silent Hill 3, Galerians:Ash. Guías: Wild Arms 3 (tercera parte), MGS 2 Substance.



N48 Reportaje Tomb Raider: EADLO, Reportaje El Señor de los Anillos, Previews: The Getaway, Auto Modellista, 007 Nightfire, Dynasty Tactics, Virtua Tennis 2. Análisis: GTA Vice City, PES 2, FIFA 2003, Tony Hawk's 4, Gungrave, Hitman 2. Guías: Project Zero (2ª parte), TimeSplitters 2.

GTA VICE CITY
ONIMUSHA 2
PROJECT ZERO



COMMANDOS 2,
MEDAL OF HONOR:
FRONTLINE



DEVIL MAY CRY 2,
THE GETAWAY
TIMESPLITTERS 2

TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES

TOMB RAIDER EADLO
WILD ARMS 3
LAS DOS TORRES

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII*, *FINAL FANTASY VIII* Y *RESIDENT EVIL 2* Y ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



N55 Reportaje E3 , Previews: Virtua Fighter 4 Evolution, Clock Tower 3, Dead to Rights, Starsky & Hutch, Futurama. Análisis: Midnight Club II, Dynasty Warriors 4, NBA Street Vol. 2, Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection, Hulk, Socom U.S Navy Seals. Guías: Enter the Matrix, Silent Hill 3.



En el próximo número

Este verano no nos vamos de vacaciones sólo para poder disfrutar del suculentísimo *Soul Calibur II*, secuela del que muchos consideran el mejor *beat'em-up* 3D jamás creado. Después de darle unos cuantos tientos a cuatro manos, os prometemos la previa más profunda y analítica que las babas nos permitan.

Pensando en esas horas de siesta que pasáis aburridos, también os preparamos un refrescante reportaje sobre todo el rol que está por llegar a partir de septiembre… y un poco más. Titulazos a punto de llegar como *Unlimited SaGa*, *Breath of Fire V: Dragon Quarter* o *Chaos Legion* se codearán con los más esperados, como *FF XI*, *Xenosaga* y *Xenosaga II* o la tetralogía *.hack*.

Y mientras nosotros nos derretimos ante el aire acondicionado de la Redacción, nuestro novísimo redactor jefe Crazy Spify visitará los estudios de desarrollo de Sony situados en Los Ángeles y San Diego. Allí verá juegos como *Jak II: Renegade*, *Ratchet & Clank II: Going Commando*, *Syphon Filter: The Omega Strain* y *EverQuest Online Adventures* para darnos después sus impresiones en el próximo número de *PlanetStation*.

Que la vecina ligerita de ropa no os distraiga del magnífico análisis que os ofreceremos de *Dark Chronicle*, esa secuela de *Dark Cloud* que lleva todos sus aciertos mucho más allá. Mundos destruidos por reconstruir, mazmorras enormes que explorar y personajes de ojos enormes con los que hablar: todo eso y mucho más, dentro de un mes, en estas mismas páginas.

A LA VENTA A MEDIADOS DE AGOSTO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

Un fraude contra la sociedad

La persona que piratea nos está defraudando a todos. No sólo por la destrucción de muchos puestos de trabajo, sino por la competencia desleal contra grandes y pequeñas empresas que generan empleo y riqueza, contribuyendo con sus impuestos al bienestar social. El pirata actúa en su único y exclusivo beneficio, sin pagar impuestos y con el único esfuerzo de apretar un botón.

Víctimas de un delito

La piratería afecta a toda la sociedad, y las primeras víctimas son los más débiles. Para la elaboración de un videocassette, DVD o CD, se unifica el esfuerzo de miles de personas. Desde el enorme equipo técnico que interviene en la realización hasta la amplísima cadena de personas que distribuyen el producto.

La pirateria atenta contra la Ley

En España la defraudación de los derechos de autor es un delito de los artículos 270 y 271 y lleva aparejadas penas de multa y hasta de prisión por un período de 4 años, inhabilitación y cierre del establecimiento o industria de los condenados.

Las tarjetas descodificadoras de canales de TV representan una nueva forma de piratería, y su aspecto es idéntico al de un circuito impreso. Además de atentar contra la ley de Propiedad Intelectual, su tenencia y fabricación suponen una estafa informática y una defraudación de las telecomunicaciones contempladas en los artículos 248 y 255 del Código Penal.

La pirateria de hoy crea parados mañana. Y uno puedes ser tú...



Federación para la protección de la propiedad intelectual.

Tel.: 91 522 12 35 - Fax: 91 521 37 42
E-mail: fantipirateria@hotmail.com

